LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

PROJECT: SNOWBLIND

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

www.gamesradar.it - Aprile - n°141 - Edizione DVD € 7,90

ESCLUSIVA!

RED ALERT 3

La minaccia sovietica torna a incombere in Command & Conquer!

SOLO SU GMC!

ALIENS COLONIAL MARINES

Alieni contro marine, di nuovo su PC!

ESCLUSIVA!

THE SIMS 3

GMC scopre il nuovo mondo dei Sims!

INOLTRE...

15 giochi recensiti tra cui

- Sins of a Solar Empire
- The Club
- WH 4DK Dawn of War – Soulstorm
- Turning Point Fall of Liberty
- Lost – Via Domus
- Agatha Christie Delitto Sotto il Sole

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N° 141 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

58 Il nostro Raffaello Rusconi ci guida alla scoperta del terzo episodio della leggendaria serie *Red Alert*.

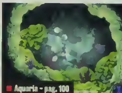
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3

Scoop!
Damnation



pag. 20


The Sims 3 - pag. 46


Aquaria - pag. 100


Lost - pag. 104



Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


Rayman Raving Rabbids - pag. 113

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII - N° 141 APRILE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Civilization" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Preso" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Preso" [illegible] (raffaelloronzoni@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Gioco sospeso" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Mido" Spinelli, Mattia "Open Space" Ravanelli, Andrea "Stella" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "Rambo" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina [illegible] (marinaalbertarelli@sprea.it)
Dario "Gilles" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Nel.datame" Dante, Vincenzo "Simconsulting" Beretta, Primoz "Torella" Skulj, Matteo "GDC" Bittanti, Alessandro "Speciale" Galli, Nemesis, [illegible] "Gaeme" [illegible] Roberto "Mel" [illegible] "Quodor" Giulini, Paolo "San Francisco" Cupola, Andrea "Sirius" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Celluloid" Leonelli, Danilo "Intervista" Gabrielli, Enrico "Tuodi" Vendramin, Marco "Gatto" [illegible] "Alex" Hale, [illegible] Sol [illegible] Davies, [illegible] Colucci, Davide "Scoop" Manzoni, Monica Cuzzone, Marcello "Svesla" Cirillo, Teresa Maiolo, Mosè Viero, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino [illegible] 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.92624317
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili [illegible] con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.92432356
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo [illegible] con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale - D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Non arrendetevi mai!

La resistenza non è inutile. Come contro i Borg di "Star Trek", anche se sembra impossibile, riusciremo a resistere e a vincere.

Ogni anno, le cornacchie e le Cassandre di questa magnifica industria profetizzano l'ormai certa e imminente morte del divertimento su PC, sventolando come segnali ineluttabili l'adeguamento dei giochi per computer al sistema di controllo su console, la quantità di titoli convertiti da Xbox 360, o la scarsa qualità di dette conversioni.

Be', ogni mese GMC dimostra che la situazione è ben diversa da questo tetro panorama, e molto più rosea. Prendiamo il numero che stringete tra le mani: lo speciale sulla Game Developers Conference, cui ha partecipato il nostro filosofo redazionale Matteo Bittanti, ha sottolineato che su PC non solo esistono praticamente gli stessi titoli che su console, ma i giochi "di frontiera", da *Crysis* a *Spore*, escono solo su computer. In aggiunta a questi, esiste un sottobosco di sviluppatori indipendenti (i cosiddetti "Indie") che sfornano giochi splendidi e godibilissimi, forti del fatto che su PC basta creare e mettere la propria realizzazione su Internet, senza dover chiedere permessi a Sony, Microsoft o Nintendo.

Un esempio lo troviamo a pagina 103, con l'ottimo *Audiosurf*, oppure a pagina 100, con l'altrettanto godibile *Aquaria*.

Se leggerete le News, inoltre, scoprirete che i giochi come l'eccellente *Mass Effect*, quando arrivano su PC in ritardo rispetto alla versione console, sempre più spesso lo fanno in grande stile e con notevoli migliorie. *Mass Effect*, per esempio, sembra supporterà le DirectX 10 e permetterà di giocare agevolmente con il mouse più tastiera, invece che con il "consoloso" joypad.

Come ultimo esempio, citiamo *Sins of a Solar Empire*: è vero che, per ora, non esiste un distributore italiano (un peccato - e qui rivolgiamo un appello affinché tale "torto" venga presto riparato), ma su PC è possibile acquistare giochi dall'altra parte del mondo ed essere sicuri che funzionino sui nostri italianissimi computer. Anzi, nella maggior parte dei casi è possibile acquistarli con una transazione online e il digital download, che di fatto "recapita" il gioco direttamente sul nostro hard disk, dopo qualche ora di scaricamento (stiamo naturalmente parlando di piattaforme legali, come Steam o GamersGate).

E poi, volete mettere l'incredibile soddisfazione di colpire quel fantastico pixel che si trova tra gli occhi del vostro nemico: alieno, nazista o avversario online che sia, la precisione di uno splendido "headshot" è solo per chi gioca con mouse e PC. Bang!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO **PROJECT: SNOWBLIND** MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Pur essendo passato, ormai, qualche mese dalla controversa recensione di Crysis, il voto assegnato da GMC al gioco suscita ancora qualche commento di disapprovazione. Fioccano i paragoni con altri titoli, e vengono contestate sia la grafica, sia la trama, giudicate da alcuni poco innovative e originali. Nel tentativo di rispondere in maniera esauriente alle mail e agli interventi in proposito sul forum di GamesRadar, il nostro prode caporedattore ribadisce il suo giudizio sul gioco, nell'angolo de "La redazione risponde".

PUNTA E CHICCA!

Bellissima Nemesis,
sono un fedele PCista da tempo immemore, e le mie prime esperienze videoludiche risalgono ai tempi dorati delle avventure grafiche. Ricordo quelle Lucas, come tutti, ma anche quelle di Adventure Soft, i vari *King's Quest* (e tutti i prodotti di Roberta Williams) e persino la serie di *Gobliiins*! Per questo, ogni volta che si parla del magico punta e clicca mi emoziono, e inizio a rievocare i bei tempi andati come la più nostalgica delle bisnonne. Ed è proprio per questo che ti scrivo: recentemente, sono state pubblicate tante avventure grafiche, su PC, ma nessuna di esse mi ha davvero convinto. Alcune sono scadenti e altre moderatamente divertenti, ma quel che le accomuna è che sembrano tutte derivate, alla lontana, dai classici di tanti anni fa. Gli enigmi sono nuovi, la grafica è più bella, ma la struttura, alla fine, è sempre la stessa. L'altro giorno, però, ho visto un gioco a casa di un mio amico, un simpaticone dotato di Wii: *Zock & Wiki*, di Capcom. Mi sono innamorato all'istante! Racchiude il fascino e lo humour di *Monkey Island*, con pirati e situazioni fuori di testa, delle meccaniche che riecheggiano i fasti di *Gobliiins* e, al tempo stesso, mette in campo elementi nuovi, freschi, che mi danno la sensazione di essere alle prese con qualcosa

"Ho pensato bene di costruirmi un MAME Cabinet"

Da Emulazione con le carte in regola – Dante



■ PUNTA E CHICCA!
Una perla del passato: lo splendido *Gobliiins 2*, un'avventura grafica particolare e divertente di Sierra.

dal Forum di gamesradar.it

OPINIONI E DESIDERI

Apriamo la nostra finestra mensile sul **Forum** di GamesRadar.it con un argomento che di certo interessa a tutti. Parliamo dei giochi allegati alla rivista. Nel **Canale** "Games Contact" Kail87 ha aperto per l'appunto il **Thread** "Allegati GMC": *Ciao a tutti, secondo voi qual è stato il miglior gioco allegato a GMC negli ultimi tempi e quale dovrebbero allegare al più presto? Cosa ne pensate di quello di questo mese (Titan Quest)? Poi, Call of Duty 2 lo hanno già allegato in qualche numero?* Risponde subito HellSoldier: *Call of Duty... amo quel gioco! Di Titan Quest penso che sia un ottimo gioco, anche se ritengo ancora inarrivabile Diablo, non il 2, ma l'originale, che è stato il mio primo gioco insieme a StarCraft.* Secondo tricheco Matteo: *I migliori giochi sono stati indubbiamente Syberia 2 e Morrowind. Anch'io vorrei che allegassero Call of Duty 2, è l'unico episodio della saga che ancora non possiedo.* Diverso il parere di Spriggan: *I migliori di tutti i tempi sono Deus Ex e Mafia, mentre nell'ultimo anno F.E.A.R. e Call of Juarez.*

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Emulazione con le carte in regola

Cara Nemesis,
sono un accanito detrattore della pirateria dei videogiochi, pratica disonesta che da sempre danneggia il mio hobby preferito (specie in Italia, dove la quantità di giochi copiati è assolutamente allarmante e dove molte persone non sanno nemmeno che scaricando l'ultimo *FIFA* da eMule stanno commettendo un reato). Non ho mai rubato niente e ho sempre fatto del mio meglio per rispettare le leggi sul diritto d'autore. Ora, però, mi trovo alle prese con una questione che non so risolvere: in omaggio alla mia ventennale passione per i videogame, ho pensato bene di costruirmi un MAME Cabinet, o una MAME Machine che dir si voglia (il MAME, per chi non lo sapesse, è un noto emulatore in grado di riprodurre fedelmente la stragrande maggioranza dei videogiochi da sala, dagli albori a quelli più recenti, N.d.Nemesis). Mi sono organizzato alla perfezione, con un bel monitor Hantarex, connettore Jamma, VGA giusta... e i giochi? So bene che sulla Rete si possono trovare con poco sforzo migliaia di ROM per il MAME, ROM che a volte ho provato per qualche minuto, giusto per vedere se questo MAME di cui tutti parlavano funzionava veramente bene. Ora che sto facendo le cose sul serio, e che pianifico di giocare molto con l'apparecchio che mi appresto a costruire, vorrei sapere come posso mettere solo giochi "legali" sulla mia macchina. Sono eccessivo? Sono paranoico? Non ho speranze? Attendo la tua illuminata risposta.

Dante

Ciao Dante,
se tutti i videogiocatori fossero scrupolosi come te, il nostro hobby preferito farebbe passi da gigante, surclassando ogni altra forma di intrattenimento e regalando grandi soddisfazioni a tutti noi. Purtroppo, non è così. A volte, pensiamo che una goccia nel mare non faccia la differenza, ma iniziando in prima persona ad adottare comportamenti responsabili abbiamo qualche possibilità di cambiare la mentalità della gente, magari non nel mondo, ma almeno in Italia! Ora, passando ai dati più tecnici, devi tenere presente che ci sono due tipi di ROM. Alcune di esse sono state rese gratuite dai loro legittimi proprietari e possono essere scaricate direttamente dal sito ufficiale del MAME (**http://mamedev.org/roms/**). Altre, invece, sono ancora protette dal diritto d'autore e, in linea teorica, non possono essere emulate legalmente, a meno di non possedere la scheda originale e di usare la ROM come copia di backup. Per un breve periodo, alcune ROM commerciali sono state vendute legalmente su un sito che non nominerò in questa sede (perché, al momento, il dominio è stato comprato da un altro privato, e il sito non ha più nulla a che fare con l'originale), ma [illegible] più nulla [illegible] Altri siti come **www.x-arcade.com** hanno raggiunto accordi con alcuni publisher, e mettono in vendita cabinati arcade con svariati giochi preinstallati: acquistandoli, ci si aggiudicano sia l'hardware sia i diritti dei relativi titoli. Si tratta di una soluzione dispendiosa e poco compatibile con il tuo intento. Il fatto è che, con l'esplosione del retrogaming, i grandi colossi dei videogiochi si tengono strette le proprie licenze, pubblicandole magari sotto forma di collection vendute su vari formati (mi viene in mente *Taito Legends*, per fare un esempio). Suddette collection, che spesso e volentieri coprono i più grandi classici e i titoli più apprezzati, potrebbero fare al caso tuo. Si tratta del modo più semplice per acquisire legalmente prodotti che non sono più disponibili sul mercato da anni e che, inevitabilmente, sono diventati introvabili o inutilmente costosi. Concludendo, non c'è una risposta facile alla tua domanda, né una soluzione lampante al tuo giusto scrupolo morale. Come in tutti i casi, però, è il buon senso a dettar legge, e sono sicura che con la tua encomiabile rettitudine e con la tua intelligenza riuscirai a risolvere al meglio i tuoi problemi "legali".



che non ho mai visto. Tutto orbita intorno al telecomando del Wii e al suo sensore di movimento, ma sono sicuro che anche su PC si potrebbe fare qualcosa di simile, adattando il gioco a mouse e tastiera. Cosa ne dici?

RockerX

Caro RockerX,
anch'io mi sono imbattuta di recente in *Zack & Wiki* su Wii, e ne sono rimasta estasiata. Le avventure grafiche di qualità sono una specie in via d'estinzione e, ogni volta che ne vedo una, mi riempio di gioia. Sono convinta, però, che anche su PC continuino a uscire prodotti validi, come per esempio il ritorno a episodi di *Sam & Max*. È più di un anno che, quasi ogni mese, continuo l'avventura dei due detective sul mio PC, e ti assicuro che, ogni tanto, mi sembra di essere tornata negli Anni '90, quando i miei hard disk traboccavano dei vari *Indiana Jones*, *Monkey Island*, e *Day of the Tentacle*... Provala anche tu!

dal Forum di gamesradar.it

CAMBIO AL VERTICE

Restiamo nel **Canale** "Games Contact" per dare una spulciata al **Thread** "Alleluia! [modifica parametri GMC]" lanciato dal prode Uvaldon92. Il nostro lettore apprezza i cambiamenti apportati alla classifica dei migliori titoli disponibili nei negozi: Era ora! Finalmente, dopo mesi in cui ha regnato incontrastato dalla prima posizione dei GdR, *Oblivion* è scivolato al secondo posto. *The Witcher* l'ha giustamente sostituito. Festeggiamo insieme! Alt, Backdrift è di diversa opinione: No, non c'è da festeggiare: *Torment* andava al posto di *The Witcher*. Tutto risolto? Macché... enricoros: Era ora, ma se permetti è matto chi ha detto che *Torment* andava in cima, mi sembra un po' vecchiotto per ambire al primo posto. E qui scatta automatica la discussione! Filos90: Sto giocando adesso a *Torment*, prestatomi da un amico. È senza dubbio molto profondo e coinvolgente, ma ritengo comunque che il primo posto di *The Witcher* sia ampiamente meritato. A rincarare la dose provvede, poi, Kelvan: Tra le pietre miliari ci vanno i capolavori che hanno contribuito alla creazione del genere. E *Torment* merita di stare tra gli dei del monte Olimpo. Va bene, qui non se ne viene a capo, quindi diamo l'ultima parola ad Alteridan: Secondo me, al primo posto dovrebbe andare *Neverwinter Nights 2*.

IN BREVE

**Ciao Nemesis,
una domanda veloce per te: non ho ben chiaro in cosa consista la differenza fra PEGI ed ESRB, e in base a cosa vengano assegnate queste classificazioni ai giochi. Puoi illuminarmi? Grazie.**

Pogo

La differenza sostanziale è presto detta: l'ESRB è il sistema di classificazione americano, che trovi sul retro delle copertine dei giochi d'importazione e sta per Entertainment Software Rating Board, mentre il PEGI (Pan European Game Information) è in uso in Europa. Lo scopo di questo genere di classificazioni è indicare il pubblico cui è adatto un gioco e i suoi contenuti. In Europa, ciò avviene con dei numeri che indicano l'età minima consigliata per giocare,

➡

IN DIFESA DEI GIOCHI "VECCHI"

Cara Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo, dunque vorrei approfittare dell'occasione per fare a te e alla redazione un sacco di complimenti. Senza di voi, non avrei scoperto il piacere di dedicarmi agli "headshot" sui server di *F.E.A.R.*, o di "saberare" gente con *Jedi Academy*! Comunque, a parte gli scherzi, vorrei farti due domande, o saggia Nemesis. La prima è: a te piace giocare online? Se sì (e credo sia ovvio) quali sono i giochi con cui ti cimenti? Sarebbe troppo bello trovarti su qualche server! Prima di scrivere il secondo interrogativo, però, devo fare una piccola premessa. Durante le mie esplorazioni dei centri commerciali, ho notato (con sommo orrore) i soliti due ragazzini che vanno in un negozio di videogiochi. Erano indecisi su cosa comperare, visto che le madri avevano dato loro un budget molto limitato. Da buon giocatore, ho cercato di consigliare loro qualche classico in versione Platinum per console, passando pazientemente alla rassegna dei videogiochi scontati. All'improvviso, uno dei due nota *Final Fantasy X*.

Il ragazzino è tentato, ma l'amico lo ferma dicendo: "È brutto". Un tuffo al cuore. Allora io, scarlatto, chiedo al marmocchio: "Perché dici che è brutto?" e lui, con faccia da so-tutto-io: "È vecchio!". Se avesse trovato un'altra scusa, tipo: "Non mi piace questo tipo di giochi" o addirittura: "È demenziale e stupido", mi sarei arrabbiato di meno. Giudicare un capolavoro come *FF X* brutto solo perché è "vecchio" è un peccato gravissimo. Sarebbe come dire che *Call of Duty* fa schifo, e *Metal Geor Solid* è un fallimento! Non so cosa dire di più. Tu cosa ne pensi, splendida Nemesis? Ho ragione o no? Spero che la mia mail sia pubblicata. Con grande ammirazione.

D4rth L0r3nz0

Caro Lorenzo,
purtroppo, la maggior parte dei bambini o ragazzini ha la tendenza a valutare il valore di un gioco in base alla grafica (o, per l'esattezza, in base a quella che potrebbe essere la grafica...) o regolandosi su quelli che sono i titoli più in voga del momento. Se prendi atto di questo, ti risulterà lampante che, per un acquirente inesperto o superficiale, un gioco uscito nel 2008 sarà inevitabilmente migliore di uno pubblicato nel 2001,

La redazione risponde Dissenso con la recensione di *Crysis*

Ciao carissima Nemesis,
sono un vostro lettore da "soli" cinque anni e in tutto questo tempo, a parte una rara eccezione, sono sempre stato d'accordo con GMC. Ora, però, mi trovo ancora in dissenso con la vostra recensione di *Crysis*. Volevo capire semplicemente come è possibile che un gioco simile riesca a prendere addirittura nove, tralasciando il vostro mezzo dieci. Mi spiego meglio: grafica a parte, *Crysis* in sé non mostra nulla di nuovo per poter vantare un voto così alto.
Oggettivamente, i poteri sono presi pari pari da *Deus Ex* e chiunque lo abbia giocato troverà *Crysis* noioso (questo è un giudizio prettamente personale: a me è successo, ma ho deciso comunque di terminare il gioco). La tanto decantata libertà è inesistente perché, alla fine, l'obiettivo è sempre lo stesso e l'espediente dell'isola non è nulla di eccezionale (tanto per citarne uno, *Bioshock*, in questo, concede più libertà). Anche l'ambientazione è copiata da altri giochi, persino la gravità a zero, che mi ricorda *NOLF*, anche se non so esattamente perché. Nel gioco, tali caratteristiche sono ben concertate, ma non al livello di eccellenza.
La fisica è spettacolare, ma è piena di lacune e non può essere considerata "reale", non pensi?
Un altro fattore che mi ha sbalordito e che prima, volontariamente, non ho nominato è la grafica, piena di alti e bassi. Le foglie degli alberi in due dimensioni stonano con tutto il resto, per non parlare dei colori a dir poco irreali per un gioco che si è proposto come rivoluzionario sul piano della grafica su PC. E non dimentichiamo la brevità!
Certo, so della trilogia, ma mi sembra una trovata alla fratelli Wachowski di "Matrix", solo che loro hanno prodotto qualcosa di innovativo sotto tutti gli aspetti, soprattutto quello filosofico. Un altro aspetto che lascia a desiderare è la trama: anche se siamo solo al primo capitolo, è veramente scandalosa per chi è passato da Rapture e da City17.
Non voglio attaccare nessuno, ma tutto ciò è palese. Certo, *Crysis* può divertire, ma solo in modo personale e non oggettivo, di certo non in senso assoluto. Alla fine dei conti, ammetto che è comunque un gioco discreto, ma non eccelle in niente e, soprattutto, non rivoluziona il genere, né si distingue fra le sue file. Un altro appunto che vorrei fare è riguardo la presunta superiorità rispetto a *Bioshock*. Secondo me, quest'ultimo sì che si distingue dalla massa, perché non si ferma all'essere solo un FPS, ma va oltre (un po' come *HL 2*), cosa che *Crysis* non fa. Dopo tutto ciò, volevo chiederti, carissima Nemesis, se per sbaglio in questa recensione la redazione non sia stata un po' fuorviata dall'eccessivo "hype". Ciao e grazie per il tempo concessomi.

El Toretto



La città di Rapture, per molti giocatori, manterrà un'atmosfera ineguagliabile.

Ciao El Toretto,
avendo scritto la recensione di *Crysis*, rispondo volentieri alla tua e-mail. *Crysis* ha meritato nove, come *Call of Duty* o *Bioshock* (giusto per citare altri FPS usciti nello stesso periodo) in quanto sfoggia la grafica migliore che esista al momento su PC. Infatti, è l'unico ad avere un motore "natio" DirectX 10, dato che il gioco è stato sviluppato unicamente su PC, mentre *COD 4* è "solo" DX 9, e *Bioshock* prevede dei miglioramenti sotto DX 10, ma di base è DX 9. I suoi toni e i suoi colori potranno non piacerti, e qui entriamo nel campo del gusto personale su cui nessuno ha il diritto di discutere, ma *Crysis* è l'unico titolo che permetta di vedere chilometri e chilometri di giungle, paesini, basi militari, strade e mare, con un orizzonte lontanissimo e, nel contempo, una grafica "ravvicinata" splendida, al punto da disegnare la singola foglia di ogni albero. Per quanto riguarda la trama, sicuramente non è rivoluzionaria, né caratteristica come quella di *Bioshock* (però, in questo caso, parlerei più di atmosfera che di "storia" vera e propria), ma essendo un FPS, sicuramente non è quello l'aspetto di cui teniamo più conto in assoluto. Abbiamo considerato parecchio, invece, il motore fisico, che, sebbene non perfetto (ma cosa lo è, soprattutto nei videogiochi?), gestisce alla grande il comportamento dei nemici umani, delle case, degli edifici, fino al singolo oggetto che può galleggiare o meno in una pozza d'acqua. Questo motore manca quasi del tutto in altri capolavori, come *COD 4* (dove non è nemmeno possibile pilotare i mezzi). Sulla libertà d'azione, *Crysis* è imbattibile: nei livelli di *Bioshock* si entra in un punto e si esce in un altro, e in mezzo la strada è quasi sempre a senso unico: bisogna trovare il plasmid giusto per liberare una porta, cercare un oggetto, visitare una certa stanza. In *Crysis*, entri in un punto e poi la strada che decidi di percorrere per arrivare all'uscita è quasi sempre decisa dal giocatore. I "poteri" non mi sembrano mutuati da *Deus Ex* e, in generale, avere modo di affrontare quasi tutto il gioco senza uccidere nemmeno un nemico (tranne quelli nei carri) in modalità stealth è un'ottima cosa, che ben pochi titoli vantano. Nonostante non sia un fan dei giochi stealth, giocando a *Crysis*, in alcuni punti particolarmente caldi, mi sono ritrovato a nascondermi dietro le pareti e a diventare invisibile come in "Predator", piuttosto che combattere apertamente.
Sulla longevità, concordo che le 10 ore di *Crysis* non siano fenomenali, ma non ci si discosta molto da quelle necessarie per completare *COD 4* o *Bioshock*, che peraltro non ha il multiplayer.

Paolo Paglianti

dal Forum di gamesradar.it

RITORNO ALLE ORIGINI

Addentriamoci, ora, nel più profondo ricettacolo delle discussioni sui videogiochi per PC, il **Canale** "Mondo Computer", e accogliamo come si deve un nuovo arrivato. Nel **Thread** "Da Mac a PC: 6 anni di giochi arretrati" il simpatico theanalogkid si racconta:
Ciao a tutti, sono un tipo molto fortunato: sono rimasto virtualmente tagliato fuori dal giro dei giochi per gli ultimi sei anni e ora li posso recuperare tutti in un colpo. La storia: uso il computer dai primi del decennio scorso. Era un PC.
Poi sono passato al Mac.
E poi ho lasciato il Mac e sono ritornato al PC. Ho comprato un bel Acer in straofferta che tira bene, la scheda grafica integrata è una schifezza mai vista, ma ci piazzerò dentro una scheda DX 10. Mi sono perso almeno 6-7 anni di giochi. La domanda da cento milioni è, dunque: su quali metto le mani per primi?
A me piacevano soprattutto avventure grafiche (*Monkey Island*, *Day of the Tentacle*), giochi di corse, specialmente di rally, simulazioni aeree, un po' gli sparatutto e i platform alla *Tomb Raider*. Be', di base ti piacevano quasi tutti, quindi Freeman91 non ha problemi a darti dei suggerimenti: Ti direi di non perdere *Dark Messiah - Might and Magic*. Come FPS ci sarebbero i *Call of Duty*, molto belli sia in single, sia in multiplayer; per quanto riguarda i GdR, direi la serie *Gothic*, *Morrowind* e *Vampire the Masquerade: Bloodlines*.



■ MEGLIO TARDI CHE MAI, MA PERCHÉ?
L'uscita delle versioni per PC e per console dei videogiochi, spesso, non è contemporanea. *Devil May Cry 3* è un esempio.

"Giudicare un capolavoro brutto, solo perché è vecchio, è un peccato"

Da in difesa dei giochi "vecchi" – D4rth L0r3nz0

indipendentemente dal valore reale. Non ricordo con esattezza, ma sono certa che in un episodio dei "Simpson" o di "South Park" si verificava qualcosa di analogo: tutti i bambini impazzivano per un nuovo videogioco appena uscito nei negozi, per poi abbandonarlo nel giro di tre giorni a favore di un altro, che rendeva automaticamente il primo obsoleto e fuori moda. In realtà, invece, le edizioni Platinum o i cosiddetti Budget sono una manna per i veri appassionati di videogiochi, che hanno l'opportunità di arricchire la propria collezione senza spendere un patrimonio e, cosa ancor più importante, di rimediare ad alcune lacune. Non per niente, GMC dedica uno spazio apposito all'universo dei giochi economici: una risorsa da non sottovalutare assolutamente.

dal Forum di gamesradar.it

PERICOLO SPOILER

C'è chi i giochi li inizia e poi li lascia a metà. C'è chi li inizia e li completa tutti d'un fiato. E poi c'è anche chi, oltre a finirli, si diverte anche a rivelarne l'epilogo. Uno di questi simpaticoni fa capolino più avanti in questa discussione, quindi se non volete sapere come va a finire *Prey*, vi consigliamo di leggere a occhi chiusi. Tutto ha inizio con il **Thread** "Prey finale" a cura di Roby.Bizkit: Salve a tutti, ho appena finito *Prey* e volevo sapere se c'è qualcosa che mi sono perso o se dovranno fare il secondo... No, perché alla fine mi è uscita la scritta "*Prey* continua". Purtroppo, come scrive Holyman: Non si sa ancora nulla del seguito, ma visto come finisce il primo, sicuramente ci sarà un *Prey 2*. e Spriggan aggiunge giustamente che: Dipende da quanto ha venduto. Un seguito non mi dispiacerebbe, basta che tolgano il fatto che non si possa morire. E adesso eccoci al fattaccio, chiudete gli occhi! livio749: Bellissimo *Prey*, quando alla fine muore la ragazza! Ma poi ho un vuoto, il finale proprio com'è? Se non sbaglio, tu diventi il nuovo tizio nel pallone, vero?

IN BREVE

accompagnata da simboli che informano sulla presenza di violenza o linguaggio sconveniente. L'ESRB, invece, adotta delle lettere: T= Teen (cioè ragazzi), M= Mature (oltre i 17 anni), E= Everyone (per tutti) e così via.

Cara Nemesis,
spero tu possa aiutarmi a risolvere un problema, anche se non è esattamente il tuo campo. Chissà, magari dall'alto della tua esperienza di videogiocatrice e appassionata di PC ti sei trovata anche tu ad avere a che fare con questo tipo di situazione. Dunque, vorrei acquistare all'estero alcuni giochi (mi piace giocare in inglese!) e componenti hardware. Sto persino facendo un pensierino sull'X-Arcade... ma mi sono chiesto: rispetto ai prezzi indicati sui siti di vendita, l'importo totale da pagare sarà più alto a causa delle tasse doganali? Se sì, forse l'acquisto risulta tutt'altro che conveniente. Aiutami.
X_X

Fai molta attenzione e calcola bene l'effettivo importo del tuo acquisto, perché spesso capita di dover pagare anche le spese doganali, il cui costo è variabile ed equivale circa a un quarto del prezzo dichiarato (o stimato) della merce. Non farti ingannare dal fatto che, talvolta, capita che le spese doganali non vengano addebitate. D'accordo, può succedere, ma non è la norma: metti sempre in conto un eventuale 25% in più nel bilancio delle spese e verifica, alla luce di questo, l'eventuale convenienza dell'acquisto. Eviterai brutte sorprese.

MEGLIO TARDI CHE MAI, MA PERCHÉ?

Carissima Nemesis,
prima di tutto, faccio i miei complimenti alla vostra rivista, che seguo ormai da due anni e con cui sono sempre stato in accordo per quanto riguarda le opinioni e i voti attribuiti ai giochi. Poi, veniamo al punto della mia lettera: le date d'uscita dei videogiochi. Mi spiego. I videogiochi, soprattutto quelli più interessanti, escono quasi sempre prima per Xbox 360 e solo in un secondo momento per PC, a causa dei tempi necessari alla conversione. Quindi mi chiedo: perché non produrli e farli uscire contemporaneamente? Per esempio, *Assassin's Creed* e *Guitar Hero III: Legends of Rock* sono usciti da diverso tempo per Xbox 360, mentre solo il secondo di questi è stato pubblicato da poco per computer e l'altro, addirittura, deve ancora uscire. Questo, secondo me, è un grave errore, poiché dopo

dal Forum di gamesradar.it

AAA ANTI-ALIASING CERCASI

Se c'è una cosa che fa andare in bestia i videogiocatori, è proprio il fatto di non poter pompare al massimo la grafica di un titolo. Nel caso di The Hacker, il titolo si chiama *Unreal Tournament 3* e l'opzione grafica che non ne vuole sapere di funzionare è il celeberrimo AntiAliasing. In "AntiAliasing su *UT 3*" il nostro amico scrive: Salve ragazzi, mi domandavo se ci fosse un modo per attivare dal gioco le opzioni di AntiAliasing. Il problema è che, anche forzandolo dai driver a 8x, non si attiva. Pare che mettendo tutto al massimo dal gioco si attivi una sottospecie di AA... La VGA che ho nel PC è la Sapphire HD3850 256MB GDDR3 256Bit. Buona scheda, ma come dice tidus89: Devi attendere i Catalyst 8.3, non c'è altro da fare. Poi, in modalità "mal comune mezzo gaudio" interviene tricheco Matteo, il quale aggiunge che anche a lui: L'AntiAliasing ha dato diversi problemi. Alcuni (*Armed and Dangerous*, *Jade Empire*) lo supportavano, mentre in altri giochi, come *Splinter Cell: Double Agent*, non riuscivo mai a vederlo.



UN'IMPRESA TITANICA
Il livello Epico di *Titan Quest* è riuscito a esasperare uno dei nostri amici lettori, tanto da fargli chiedere qualche trucco.



UN FUTURO NEI VIDEOGIOCHI
Realizzare i bozzetti dei protagonisti di un videogioco è affascinante. Ecco un bel disegno in stile *Monkey Island* di Steve Purcell.

aver letto la recensione e aver provato da un mio amico *GH 3: LoR* ho pensato di comprarlo. A lungo andare, però, ci ho giocato sempre di più e quando è finalmente uscito per PC, non me la sono sentita di spendere soldi per un gioco ormai "obsoleto". In questo modo, Activision ha perso 70 euro (una cifra non incisiva, certo), ma ha anche deluso un acquirente, e questo non giova a nessuno. Vorrei conoscere il tuo parere su questo argomento.

Zangetzu

Caro Zangetzu,
innanzitutto, bisogna fare delle distinzioni tra i vari casi. I motivi per cui alcuni giochi escono prima su console e poi su PC sono molteplici: per esempio, nel caso dei titoli giapponesi (quelli Capcom, come *Resident Evil* o *Devil May Cry*), devi tenere presente che il mercato console nel Sol Levante è molto più prolifico e proficuo. Ciò significa che i giochi vengono sviluppati principalmente per console, per essere adattati successivamente, e con il ritardo che ne deriva, per PC. Altri titoli, invece, vengono realizzati per una o più piattaforme, secondo del tipo di target e delle previsioni di vendita. Solo in seguito a un eventuale successo può capitare che si prenda la decisione di convertire il prodotto per renderlo fruibile anche all'utenza PC. Pensa ai giochi di strategia: sono nati su computer e sono emigrati su console solo in seguito all'aumento del bacino d'utenza, cessando di essere un genere presente esclusivamente per PC.

UN FUTURO NEI VIDEOGIOCHI

Ciao Nemesis,
mi chiamo Andrea e ho 16 anni. Attualmente, frequento il secondo anno di un liceo scientifico. La mia domanda per te è questa: che differenza passa fra un character designer, un concept artist e un game designer? Volevo saperlo perché desidero lavorare nel mondo dei videogiochi e, poiché questa industria prevede vari compiti e posizioni lavorative, ho deciso che mi piacerebbe essere colui che crea il personaggio del videogioco e ne realizza gli artwork. Qual è il suo "nome ufficiale"? Ora sorge il dubbio: è necessario frequentare una scuola, tipo liceo artistico, o un corso appropriato(ne ho visto uno al Virtual & Reality Multi Media Park di Torino, ma lì si parla di character designer),

dal Forum di gamesradar

UN'IMPRESA TITANICA

Per chiudere in bellezza la finestra sul **Forum** diamo una sbirciata a quanto accade in "Trucchi e soluzioni" di "Mondo Computer". Una sezione che normalmente non prendiamo in considerazione, visto che in GMC ci sono già pagine dedicate ai consigli per i giochi. Nel **Thread** "Un aiutino per *Titan Quest*" il nostro amico KratosAurion91 dice di avere: Bisogno di noi. C'è qualcuno che mi sa dare dei trucchi per *Titan Quest*? Non amo barare, ma sto giocando in modalità Epico e... accidenti! Mi sta dando non pochi grattacapi. Sapete darmi qualche gabola? Caschi maluccio, caro KratosAurion91, perché come scrive GR User: Non ci sono trucchi, ma solo Trainer fino alla versione 1.20 del gioco. Quindi, se aggiorni *Titan Quest* alla 1.30 devi disinstallarlo e reinstallarlo da capo, senza aggiornarlo oltre alla 1.20. Comunque, devi sapere che ci perdi parecchio divertimento, perché poi ti farai tutta la mappa in un baleno.

dal Forum di gamesradar.it

IL MOMENTO DI CAMBIARE

I computer, anche i più potenti e aggiornati, tendono a invecchiare. E parecchio in fretta. Per tutti noi arriva, quindi, il momento di chiedersi cosa fare: cestinare o modificare. Nel **Thread** "Aggiornamento o Cambio Totale?" del **Canale** "Hardware" tocca a NightShadow87 porsi, anzi porre a tutti noi, il quesito: Ho questa configurazione da più o meno cinque anni: ASUS A7N8X Deluxe, Athlon XP 2800+, 2 GB DDR2 400 MHz GeForce 7300GT 512 MB AGP 8x. Dite che conviene aggiornarlo o cambiarlo? Anche se la scelta più ovvia sarebbe cambiarlo, ho notato che ultimamente non si sa più dove sbattere la testa tra tutte le nuove periferiche uscite. Sinceramente, vorrei un sistema che durasse qualche anno, magari per scopo principalmente ludico, ma non estremo (mi accontento di dettagli medi). Mi sono informato sulle ultime uscite di processori e schede video, ma esistono troppe alternative. Qualche consiglio?
Prima di tutto, lasciamo che Volpedifuoco ti dica che: Dovresti cambiarlo, non ti conviene fare aggiornamenti.
E subito dopo ti suggeriamo di tuffarti nella nuova sezione del **Forum** di GamesRadar.it dedicata per l'appunto ai "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti". La trovi proprio in "Hardware", dentro "Mondo computer".



IL VERO REALISMO
Va bene il realismo come in *S.T.A.L.K.E.R.*, ma non dimentichiamo che i videogiochi sono, per l'appunto, "giochi".

oppure si può imparare da soli a disegnare personaggi? Spero tu possa rispondermi a breve e che tu riesca a darmi dei buoni consigli per proseguire su questa strada.

Andrea

Le tre figure che hai nominato (character designer, concept artist e game designer) interagiscono nella creazione di un videogioco e di ciò che gli ruota intorno, svolgendo compiti specifici. Se quello che ti piacerebbe fare è, per la precisione, occuparti della realizzazione dei protagonisti e dei personaggi in generale, ciò che fa per te è la carriera di character designer. Questo significa che il corso in cui ti sei imbattuto a Torino ti sarebbe stato potenzialmente utile (e sottolineo potenzialmente, perché, non avendone esperienza diretta, non saprei darti indicazioni sull'effettiva validità del programma di studio proposto). Di certo, le idee sono importanti, ma è un vantaggio avere delle competenze nell'utilizzo di programmi di grafica e simili.

"I videogiochi più interessanti escono quasi sempre prima per Xbox 360"

Da Meglio tardi che mai, ma perché? – Zangetsu

IL VERO REALISMO

Ciao Nemesis,
volevo porti la questione del realismo nei giochi. Facciamo un esempio: in un GdR, quando si viene raggiunti da un colpo di spada, l'eroe perde dei punti ferita in base alla potenza dell'avversario. Sappiamo bene che, in realtà, tale evento risulterebbe fatale per chiunque, nella vita reale, anche senza colpire una parte vitale. Quando il nostro personaggio finisce in acqua e poi ne viene fuori, il suo equipaggiamento rimane integro e perfettamente asciutto, come se avesse camminato sulla sua superficiei In *Oblivion*, quanti hanno fatto indossare al proprio personaggio un'armatura di pelliccia sotto il sole di mezzogiorno o lo hanno fatto camminare nudo sulla neve senza problemi? Anche i bisogni fisici sono inesistenti, tranne qualche raro caso, come in *S.T.A.L.K.E.R.* per citare uno sparatutto. Allora perché le case produttrici non valutano questi elementi? Non credo siano cose impossibili da proporre o in grado di corrompere il divertimento.

Unknownboys

Unknownboys, siamo onesti: è veramente questo il realismo che vogliamo nei videogiochi? Ogni tanto, può essere interessante un approccio più verosimile: un gioco di guida in cui, al minimo tocco, la vettura sbanda o finisce in mille pezzi; uno sparatutto in cui basta un colpo per far fuori un personaggio e così via... ma i videogiochi restano pur sempre "giochi", appunto, e buona parte del divertimento deriva proprio dal fare cose impossibili nella realtà. Non sei d'accordo?



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto a a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare a ringraziare (in ordine alfabetico):

Albertosauro
Andre_Milo91
Claudio&Ambra
Federik88
HopHop
Luca5822
NinoZ
Piterpunx
Stefano
Tommaso88
Toshio
Vittobumbum88

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@sprea.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

H.P. Lovecraft pronosticava: "Non è morto ciò che in eterno può attendere, e con il passare di strani eoni si friggerà il computer del Kevo". E aveva ragione da vendere, vi posso assicurare. Non saprei in merito alla stranezza degli eoni in passaggio, però sulla faccenda del mio PC fritto ci ha azzeccato in pieno. L'unico dettaglio che si deve essere dimenticato di menzionare è che la nuvoletta di fumo azzurro si sarebbe alzata dal computer a tre giorni dalla consegna della rubrica Online con [GMC]Kevorkian, e che non avrei (ovviamente) avuto modo di recuperare i dati per qualche settimana. Ergo, questo mese vi offro una splendida versione ridotta (chiamiamola "Kevo bijoux"), senza Domandona, ma ricca di informazioni. Anzi, una Domandona ve la metto lì comunque: qual è stato il vostro crash di sistema/perdita dati/esplosione improvvisa del PC più dannoso e/o imbarazzante? Mandate le vostre risposte al solito indirizzo (gmc.kevorkian@sprea.it) – se mettete anche la foto, chi mi propone la storia più tragica avrà la possibilità di venire pubblicato e diventare il santino ufficiale dei tecnici che riparano computer!

Caro dottore,
sono un giocatore esperto di *Halo* (in multiplayer) e ho notato che capita spesso di trovare partecipanti che barano usando trucchi o "cheat" per vincere e prevalere sugli altri. La cosa che non mi spiego è questa: perché in molti giochi ci sono PunkBuster e altri sistemi anti-cheat e in *Halo* no? Almeno, conosci qualche programma per individuare i giocatori che usano i trucchi?
Una volta trovati, bannarli è semplice: basta andare sul desktop, premere con il tasto destro del mouse sul collegamento di *Halo*, andare in Destinazione e, alla fine, premere la barra spaziatrice e scrivere "-device -console -control". Fatto ciò, quando si crea una partita, è sufficiente premere il backslash (la barra a sinistra dell'1) per aprire la console, e da lì si può premere TAB per visualizzare i comandi disponibili. Spero che questo aiuti gli altri giocatori onesti di *Halo*.
By **Kikucciolo'93**

Carissimo, innanzitutto grazie per i consigli a proposito della console – chissà mai che non vengano in soccorso di qualche tuo collega giocatore. Oppure a qualcuno che sta esplorando nuovi modi di imbrogliare e non sapeva come aprire la console, chiaramente. Venendo a questi ultimi o, meglio, alla ragione per cui *Halo* li lascia fare impunemente, non ho a disposizione una risposta precisa e puntuale. Dunque, come nella mia migliore tradizione, mi lascerò andare a divagazioni e speculazioni vane...
Innanzitutto, penso di poter affermare con certezza che *Halo CE* soffre (e ha sempre sofferto) di un problema fondamentale: è una conversione da console. Ora, io non conosco i segreti artigianali di Bungie, ma so come funziona lo sviluppo dei giochi in generale, cioè "prendiamo tutte le scorciatoie possibili e immaginabili".
Ci sono tempi di produzione da rispettare e, forse ancora più importanti, questioni di velocità di esecuzione e via dicendo, che fanno sì che il codice sorgente dei videogiochi tenda a essere abbastanza pieno di commenti come "Sistemiamolo prima della versione definitiva", "Qui non dovremmo proprio fare così" e "Voi siete completamente pazzi". Di conseguenza, se il titolo non è stato sviluppato direttamente in versione multipiattaforma, chi affronta la conversione si trova di fronte a innumerevoli difficoltà, tali da rendere complessa anche la semplice "traduzione" – figuriamoci poi l'introduzione di caratteristiche nuove come, appunto, Punkbuster e soci. Devi pensare anche al fatto che non tutte le case di produzione sono ben disposte a spendere soldi extra per inserire un anti-cheater nel loro software, soprattutto quando il titolo in questione ha già qualche annetto sulle spalle ed è improbabile che possa vendere ancora abbastanza copie per recuperare i costi. Naturalmente, il fatto che la versione PC di *Halo* abbia ricevuto recensioni contrastanti (per qualcuno i bachi iniziali erano eccessivi) non ha aiutato, anzi. Alla fine, dunque, credo che la cosa migliore per evitare chi imbroglia sia proprio quello che suggerisci: createvi i server voi, e bannate i disonesti. Sul come riconoscerli, purtroppo, non saprei aiutarti – immagino, però, che chi riesce a fare headshot ogni volta anche da distanze improponibili sia un buon candidato.



Halo Combat Evolved avrà qualche problemino di imbroglioni, ma ha sempre il Warthog. E quando c'è il Warthog, c'è tutto quello che ci serve!

Egregio dott. prof. ing. avv. gr. uff. Kevorkian,
ho visto di recente la pubblicità di Vodafone che parla di collegarsi a Internet da ogni dove con una semplice chiavetta USB. Dici che potrebbe andare bene per giocare?
Gun

Prima o poi mi deciderò a farmi una macro per rispondere a tutte le domande a proposito di Internet e cellulari. Però non l'ho ancora fatta, quindi eccoci qui. Iniziamo dal punto fondamentale: quando le pubblicità parlano di Internet, non intendono Internet – intendono il World Wide Web. Tutto il resto non esiste proprio, e se vuoi qualche informazione in merito ad applicazioni diverse da Web e mail, devi chiedere esplicitamente (e ricevere di solito un "uh?" come risposta). Il secondo punto è che la Internet Key di Vodafone si appoggia alla rete GPRS/UMTS – in altre parole, è un telefonino super-specializzato. Quindi, senza affrontare temi scottanti quali i costi esosi una volta superato il limite di traffico o tempo, e assumendo che si riesca ad avere una buona ricezione, la banda a disposizione per il download è più che adeguata – ma la latenza dei pacchetti è oscenamente alta. Nel migliore dei casi (ovvero, quello di una connessione HSDPA perfetta) si potrebbe arrivare teoricamente a circa 100 ms, che già sarebbero piuttosto drammatici per giochi stile FPS. Nella realtà, però, le cose vanno sempre molto peggio e latenze dalle parti dei 500ms sono tutt'altro che rare. Naturalmente, se non c'è alternativa va benissimo anche quello – però una buona connessione ADSL FAST (o fibra) è sempre meglio.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**



Le statistiche sul settore, confermano che l'età media dei videogiocatori si aggira attorno ai 30 anni.

Caro Matteo,
Seguo sempre con passione GMC e i tuoi articoli, e devo riconoscere che provo un senso di disgusto crescente per la situazione in cui versano i videogame in questo Paese.
Mi riferisco, in particolare, al famigerato Disegno di Legge 3014 presentato lo scorso agosto dal ministro per i Beni e le Attività culturali Francesco Rutelli di concerto con altri sette ministri, che prevede, tra le altre cose, l'istituzione di un comitato di esperti che valuti videogiochi già esaminati in ambito europeo con il sistema PEGI (Pan European Game Information). Chiaramente, l'istituzione di un simile comitato creerebbe una serie di problemi, oltre al fatto che gli utenti italiani verrebbero discriminati rispetto a quelli europei, dato che la burocrazia produrrebbe sicuramente ritardi nella distribuzione dei giochi. infatti, per quanto il disegno di legge riconosca l'esistenza e la validità del sistema PEGI, esso obbliga editori e distributori a "depositare, entro i trenta giorni antecedenti la diffusione una copia del videogioco al Comitato di applicazione del Codice di autoregolamentazione media e minori, presso il ministero delle Comunicazioni, comunicandone anche la classificazione attribuita" dal PEGI. A quel punto, il comitato procede "entro dieci giorni dal deposito a effettuare accertamenti sulla corrispondenza della classificazione" e, se del caso, propone all'Autorità delle Telecomunicazioni (il famigerato "Garante"!) di "richiedere all'organismo europeo a ciò preposto (PCB), la riclassificazione del prodotto, nell'interesse superiore del minore, secondo le categorie già previste dal sistema di autoregolamentazione europeo (...). Nelle more di tale procedimento, non è consentita la diffusione pubblica, la distribuzione o la pubblicizzazione dei videogiochi". Questo disegno di legge è stato deciso in fretta e furia dai politici italiani sull'onda delle polemiche sorte con *Rule of Rose* (inventate di sana pianta da giornalisti e addetti alle pubbliche relazioni senza scrupoli), con *Canis Canem Edit* e con *Manhunt 2*.
La faida anti-videoludica è stata ulteriormente sostenuta da siti come disinformazione.it, che (come lascia presagire il titolo produce solo disinformazione) hanno dato luogo a campagne di criminalizzazione contro il medium, scatenando una caccia alle streghe anti-tecnologica.
In questo scenario deprimente, ti chiedo quale sia la strategia migliore: ignorare il fracasso e la volgarità di politici e giornalisti, oppure accettare la sfida e rispondere pan per focaccia, con gli strumenti a nostra disposizione – petizioni, video, lettere, manifestazioni, eccetera?
Ti ringrazio anticipatamente e vi faccio i complimenti per l'ottimo lavoro,

Sebastiano
Seba82@hotmail.com

L'apatia non produce nessun risultato apprezzabile, quindi ben venga la mobilitazione intelligente (anche se sconsiglio di sprecare tempo con interlocutori incapaci di dialogare e privi di ogni competenza in materia – ogni riferimento è puramente intenzionale). L'avvento dei media digitali e dei network virtuosi ha permesso a milioni di individui di intervenire direttamente nella sfera pubblica e nelle agorà digitali. Se, da un lato, il caso tutto italiano di *Rule of Rose* presenta aspetti indubbiamente inquietanti, dall'altro non andrebbe sottovalutato il ruolo svolto dalla comunità dei giocatori che hanno inviato messaggi, commenti e lettere ai responsabili dell'ignobile episodio e manifestato il proprio disappunto in Rete. Se non altro, le parti in causa hanno perso credibilità di fronte a un numero non indifferente di

FILOSOFIA SPICCIOLA

Luca (**lux@email.it**) si definisce "quasi-uomo-molto-ragazzo" e mi scrive una lunga lettera-confessione, una sorta di autobiografia ludica: "Mi ritrovo, a quasi 33 anni, ancora a smanettare su PC che all'epoca avrebbero fatto partire uno Shuttle. Rapito dapprima dai più classici FPS (*Battlefield 1942*) e ora dal sempre più complicati MMORPG (*Lineage 2, WoW, LOTRO*). Utente di TeamSpeak. "Gildano" e simpaticamente contento di far parte di questi gruppi di gioco in cui, talvolta, ho trovato buoni amici (Killers inside, Gamblers, SilentForce e ora Figli Di Eori). Il tempo

La reazione alla "caccia alle streghe anti-tecnologica" deve essere una mobilitazione intelligente, che coinvolga innanzi tutto l'intera industria dei videogiochi.


La veemente reazione dell'opinione pubblica per *Manhunt 2* non ha precedenti nella storia dei videogiochi.

utenti (che, come ben sappiamo, sono anche lettori, clienti, elettori). Oggi, chi produce informazioni distorte e tendenziose deve fare i conti con le moltitudini e con l'intelligenza collettiva. Un numero consistente di spettatori televisivi sono lobotomizzati e/o narcotizzati. Li abbiamo persi. Da anni. Ma decine di migliaia di utenti della Rete non amano farsi abbindolare dai burattinai di turno. Con questo, non intendo affermare che la tecnologia di per sé sia sufficiente a innescare profonde trasformazioni sociali. Tuttavia, credo sia difficile negare che Internet ha trasformato radicalmente le modalità discorsive, introducendo forme di mobilitazione e aggregazione impensabili solo fino a pochi anni fa. Si è creato un profondo scollamento: non credo di essere l'unico a provare un senso di completa estraneità di fronte all'Italia raccontata dai quotidiani, dai newsmagazine, dai talk show e dai reality. In generale, credo che il danno inflitto alla nazione dai mass media sia incalcolabile. Per fortuna, esistono modelli e spazi alternativi. Sono fermamente convinto che per politici e per giornalisti senza scrupoli diventerà sempre più difficile agire in modo scorretto. La Rete ha una memoria d'elefante e la logica televisiva del *verbo volont* qui non funziona. Veniamo al tema in esame.

scorre e se ne vedono passare di tutti i colori, ma la sensazione di "evadere" è sempre la stessa, come quando avevo dieci anni, tra i *mille colori di uno reale fantasia*". Caro Luca, la passione videoludica non diminuisce con l'età. Come ha detto qualcuno, non si smette di giocare quando si diventa vecchi, ma si diventa vecchi quando si smette di giocare. Se può esserti di consolazione, tutte le statistiche confermano che l'età media dei videogiocatori è di 29-30 anni, smentendo clamorosamente ogni stereotipo sul videogame quale forma di intrattenimento tipicamente infantile.
Ti confesso che appartengo al club dei nostalgici: non rinnego certamente il mio passato videoludico, ma giudico il presente assai più intrigante, per questioni di carattere tecnico, culturale e sociale. Tra tutti i media, il videogioco è quello che si è evoluto in forma più travolgente. E sono fermamente convinto che il futuro porterà innovazioni sostanziali, a tutti i livelli. Perché quella sensazione di evadere, di entrare in un mondo fantastico, non passa né cambia mai. E perché la carta d'identità mente: abbiamo ancora dieci anni.

Fermo restando che condivido gran parte delle tue perplessità, mi limito a una precisazione sul caso in oggetto. Per quanto il PEGI sia un ottimo sistema di valutazione, non è un dogma. Se proprio vogliamo essere precisi, il sistema proposto da Rutelli e soci segue da vicino il modello britannico che prevede, in aggiunta al PEGi, un organo di valutazione indipendente chiamato BBCF (British Board of Film Classification), fondato quasi cento anni fa. Il PEGI, lo ricordo, è un'emanazione diretta dell'industria videoludica. Ora, preso atto che è legittimo sollevare dubbi sulla capacità del governo di valutare efficacemente e in tempi ragionevoli i contenuti dei videogame e, prima ancora, sulle vere motivazioni del Disegno di Legge, bisognerebbe interrogarsi sulle ragioni profonde che hanno condotto a questa crisi. Mentre il ministro alla cultura francese lo ha ufficialmente riconosciuto come forma d'arte a tutti gli effetti, in Italia il videogame è ancora oggi guardato con diffidenza dai vari schieramenti politici, nonché deriso da dozzine di associazioni pseudo-culturali sparse per la Penisola. Si noti che la situazione è ugualmente deprimente in Germania e che il clima che si respira in Gran Bretagna, di questi tempi, non è dei migliori. L'intero settore dei videogiochi dovrebbe attivarsi per modificarne la percezione sociale. Il problema non si risolve con la censura e con i sistemi di classificazione, ma con una comunicazione intelligente e matura. Il problema, in altre parole, è culturale prima ancora che legislativo o economico.



B&R botta & risposta



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Questo mese, abbiamo avuto qualche problema con le luci, e non parlo di quelle della redazione. Prima, il celebre Sam Fisher non è riuscito a vedere un passaggio in arrampicata vicino a un missile; poi, il protagonista di *Dark Fall 2* non è stato in grado di passare al setaccio una casetta. Ovviamente, entrambi i problemi sono stati risolti e le "tenebre" sono state spazzate via!

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

B Ciao grande Skulz, volevo porti un problema relativo a una missione di *Splinter Cell: Chaos Theory*. Sono arrivato al punto in cui c'è il missile, ma non riesco ad attaccarmi per passare il razzo. Mi potresti aiutare per favore? Grazie mille. Continuate così, che siete fantastici.

Alessandro

R Ciao Alessandro, se non ho frainteso la tua posizione, dovresti trovarti nella zona in cui c'è il camion. Qui devi salire sul veicolo e aggrapparti, con le mani e i piedi, alla tubatura che ci passa sopra. Prosegui fino a trovarti dall'altra parte della porta, lasciati cadere per poter poi procedere nella stanza e infilati nella botola sul pavimento. Dopo aver bypassato i due circuiti, torna di sopra, vai all'ascensore e attendi che la sentinella si sposti verso destra. Appena il campo è libero, procedi verso sinistra e arrampicati nella botola che ti condurrà sul tetto dell'ascensore. Opera sul circuito elettrico e lasciati trasportare verso l'alto dal montacarichi.



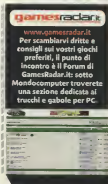
In *Chaos Theory* non è sempre necessario ricorrere alla violenza. Spesso, basta guardarsi bene intorno per trovare delle soluzioni.

CSI: MIAMI

B Caro Skulz, ti chiedo un aiuto per *CSI: Miami*. Sono fermo al punto in cui Yelina dovrebbe consegnarmi il mandato per il garage dei Landon, ma non me lo vuole proprio mollare. Credo di aver fatto tutto il necessario: nessuno dei sospetti ha più niente da aggiungere e ho controllato tutte le prove, così come i luoghi (almeno credo). L'unico indizio su cui ho dei dubbi è il pezzo di plastica che si recupera nel garage. Infatti, l'icona ha un segno ancora rosso e non so se ciò significhi che la prova sia da verificare del tutto. Le ho comunque passato sopra ogni strumento di indagine. Hai un consiglio da darmi? Ti ringrazio, a presto.

Thomas

R Dunque, caro Thomas, dopo aver raccolto il pezzetto di plastica, che dovrebbe essere l'ultimo oggetto da trovare prima di andare da Yelina, scambia



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Salve Skulz, scrivo per aiutare il mio omonimo **Federico**, che alcuni numeri fa di GMC chiedeva aiuto riguardo a *Broken Sword 2*". Ah, quella storia della frittella e del regista sull'isola degli zombi... Siamo tutti orecchie, spara! "Succede anche a me quando ripercorro quelle zone. Credo che si tratti di uno script malfunzionante nel codice del gioco. Per risolverlo, è sufficiente uscire da *Broken Sword 2* e riprovare, dovrebbe funzionare con un paio di ciambelle. Saluti alla redazione di GMC." Bene, si fa per dire. Incuriosito dalla questione, mi sono preso la briga di controllare di persona e aggiungo che una soluzione al problema consiste nell'usare più ciambelle di fila. Prima o poi, il gioco dovrebbe, per così dire, sbloccarsi.

D "Oh grande Skulz, mi serve davvero una mano!" Capisco, caro **Marcello**, sentiamo qual è il problema che ti angustia. "Sto affrontando *The Witcher* e ho sbloccato il quarto livello delle abilità di combattimento, come forza o stile veloce, ma ora non riesco a usarle. Quando premo il tasto sinistro del mouse si carica il colpo, ma non

La parola all'esperto Codename Panzers: Phase One

D Onnipotentissimo e super divinissimo Skulz, che salvi sempre tutti; ti prego, salva anche me. Ho scoperto la bellezza degli RTS e sto giocando a *Codename Panzers: Phase One*. Sono bloccato in una missione molto impegnativa (almeno per me: la numero 7 della campagna tedesca di Grobel, Invasione dell'Unione Sovietica. Inizio con un piccolo numero di blindati e un po' di fanteria, uccido i primi nemici e mi dirigo verso la funivia. Poi, arrivo al treno e trovo i due obiettivi segreti. L'unico punto d'accesso tra le montagne russe è un ponte, solo che arrivo dall'altra parte e mi annientano anche se ho l'artiglieria pesante. Ho provato a usare la mia artiglieria aerea, ma non riesco a distruggerli tutti. Quindi mi chiedo, non è che la soluzione sta nel treno? Aiutami, sto impazzendo! Grazie.

Mitraglietta

R Ciao caro lettore. Innanzitutto, devi sapere che lanciarsi al di là del ponte con le proprie unità equivale alla disfatta matematica, per via dell'artiglieria sovietica che impiega giusto un attimo a fare piazza pulita dei tuoi carri. Molto meglio ricorrere all'attacco aereo, con precisione chirurgica, per ripulire la zona del deposito e spedire poi un esploratore in avanscoperta sul versante orientale dell'area, in modo da individuare il bersaglio per la propria artiglieria pesante. In questo modo, la zona dovrebbe diventare sicura, ma se così non fosse, puoi sempre ordinare un altro attacco aereo per debellare anche gli ultimi nemici rimasti. Per trasportare in zona la tua fanteria, puoi anche utilizzare il treno. In ogni caso, una volta catturato il deposito di carburante e dopo aver assistito a una sequenza video, ti ritroverai ai comandi di un veicolo civile, che potrai usare per entrare nel castello senza attirare le pericolose attenzioni dei soldati sovietici.

quattro chiacchiere con Ty. Dopo, puoi passare da Yelina per farti dare l'indirizzo dei Cole. Vai subito alla loro residenza e parla con Heater, poi dai un'occhiata in giro per trovare la sega e i colori, che ti serviranno per scovare la fibra animale. Dai anche una controllata alla sacca da golf vicino alla vetrata, poi passa sotto esame il cartellino d'identificazione per trovare l'impronta digitale. Prima di fare ritorno alla centrale di polizia, non ti rimane che controllare il pavimento della terrazza e, infine, scambiare altre due chiacchiere con Heater. A questo punto, parla con Yelina, chiedi di Ronny, trova Russ Cole e vai al garage dei Landon, nel quale puoi entrare dopo aver interloquito con Jessica.

DARK FALL 2: IL SEGRETO DEL FARO

B Ciao invincibile Skulz, ti scrivo per un aiuto nel gioco *Dark Fall 2: Il Segreto del Faro*. Sono bloccato nel punto in cui arrivo sull'isola del faro, salgo per le scale e giungo alla casa accanto al faro. Una volta entrato, le provo tutte, ma non riesco a trovare un modo per salire le scale che si trovano nella stanza buia in fondo: quelle che portano proprio al faro. Ti ringrazio in anticipo per l'aiuto.

Paolo

R Ciao Paolo, il segreto, se così lo si può chiamare, è proprio non entrare subito nella casupola di legno. Resta all'esterno e prosegui oltre, fino a trovare il macchinario per il vento. Controllalo con attenzione e noterai un cordino, seguilo e ti condurrà a destra, facendoti scoprire una leva. Azionala e torna indietro per entrare nella casa, che ora avrà le luci accese. Ispeziona tutti i locali, iniziando da quello della caldaia al piano di sotto. Usa la lanterna nei pressi delle scale per rinvenire un foglio, poi entra nella stanza di fronte alla caldaia e prova a usare l'interfono. Prendi il foglio dalla parete lì di fianco e torna davanti alla caldaia, per azionare le tre leve che si trovano nei pressi. La sequenza corretta è: leva al centro, leva a destra e leva a sinistra. A questo punto, vai nella stanza precedente, quella con l'interfono, e gira a sinistra per scovare, grazie alla lanterna, tre pulsanti. Premi prima quello in centro, poi quello in basso e, infine, quello in alto, così da accendere la luce nel faro. A questo punto, siccome non ti voglio rovinare tutto il divertimento, ripasso a te, caro Paolo, il mouse e la tastiera.



NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





Prima di poter esaminare il faro di *Dark Fall 2*, bisogna accendere tutte le luci, anche quelle della vicina casupola.

Quesiti dal passato Desperados: Wanted Dead or Alive

D Ciao onnipossente Skulz, è la prima volta che ti scrivo, anche se vi seguo da molti anni. Vengo subito al dunque. ho comprato, già parecchi anni or sono, *Desperados: Wanted Dead or Alive* e la prima volta che ci ho giocato mi sono fermato alla missione 15, Ballando con il Diavolo, nel punto in cui Kate è all'interno del Caverna Roja a ballare per distrarre Carlos. Dopo aver messo a tappeto gli uomini di quest'ultimo senza farmi scoprire, ho aperto la cassaforte, ma non è successo niente: Kate continuava a ballare e così ho abbandonato il gioco. L'ho ripreso adesso, iniziando da capo, ma il problema è lo stesso. Come posso risolverlo? Ti prego, aiutami!

Aniello

R Ciao Aniello, so che per te non fa alcuna differenza, ma ti voglio comunque mettere a conoscenza del fatto che questo punto di *Desperados* ha causato problemi a numerosi giocatori. Al punto che qualcuno ha anche pensato che si trattasse di un bug. Invece, la soluzione è banale: per completare la missione, dopo aver giustamente scassinato la cassaforte, bisogna semplicemente far entrare tutti i propri uomini, esclusa Kate, nella stanza della cassaforte stessa.

sempre va a buon fine e la sequenza non prosegue. Grazie in anticipo, siete grandi, ciao!". Amici lettori, l'eccellente *The Witcher* manca ancora nel mio repertorio ludico, quindi chiedo a voi di dare una mano al nostro amico.

D "Caro Skulz, ho un problema con il fantastico *Prince of Persia: Spirito Guerriero*." Ciao **Antonio**, raccontaci tutto e vediamo come possiamo aiutarti. "Sono rimasto praticamente fermo nello sbloccare la seconda torre del castello, ormai è da tanto tempo che mi tormenta... cosa devo fare per sbloccarla? La prima torre non mi ha dato grossi problemi, ma con la seconda non ci riesco proprio, anche perché non capisco se devo agire nel passato o nel presente. Complimenti per la vostra rivista e auguri a tutta la redazione." E complimenti vivissimi anche al primo lettore che avrà la premura di risolvere il problema di Antonio.

D "Carissimo Skulz, intanto faccio i miei più sentiti complimenti a te e a tutta la redazione." Grazie **Taxxy**. "Scrivo qui, oggi, chiedendo un aiuto per *Republic: The Revolution*. Purtroppo, durante uno sbalzo di tensione, ho perso tutti i file di salvataggio e sto cercando dei trucchi per avanzare velocemente e senza troppi problemi..." Mi scuso con te, ma non conosco quei trucchi, quindi lancio un appello tra tutti i lettori per vedere se c'è chi ne sa più di me.

SCOOP
prima occhiata

IN ITALIANO

Jack Keane arriverà in Italia completamente tradotto nella nostra lingua, come accade sempre più spesso, e sempre per i titoli FX Interactive. La traduzione, in questo caso, è davvero degna di nota, se si considera che mettendo insieme tutte le "frasi" del parlato, avremmo un file audio corrispondente a 4 film hollywoodiani. E la qualità, che abbiamo potuto verificare di persona, è eccellente.

JACK KEANE
AL RISCATTO DELL'IMPERO BRITANNICO

Una faccia da sberle come Ian Solo, una missione ai confini del mondo e un'avventuriera americana con le curve al posto giusto: cosa volere di più?

- **SVILUPPATORE** Deck 13
- **GENERE** FX Interactive
- **CASA** Avventura
- **INTERNET** www.fxinteractive.com/it/home.htm

JACK KEANE RIUSCIRÀ A CONQUISTARE IL MONDO PERCHÉ:

- È un'avventura punta e clicca classica.
- È pieno di umorismo e battute.
- Dimostra che le avventure grafiche non sono morte.
- Sarà completamente tradotto in italiano, audio incluso.

"**SENZA** dubbio, Jack Keane è l'avventura che più si avvicina all'idea classica di questo genere: assomiglia moltissimo a *Monkey Island*". Con queste parole, Manuel Moreno, responsabile marketing di FX Interactive, ci ha introdotto al video iniziale del gioco.**

Una promessa ambiziosa: dall'epoca d'oro delle avventure grafiche, quei fenomenali anni tra il '90 e il '95, molti titoli hanno affermato di essere gli eredi spirituali dei capolavori di LucasArts e Sierra, ma ben pochi ci sono riusciti.

Tuttavia, è lo stesso Moreno che ci indica cosa c'è di diverso in *Jack Keane*: "Abbiamo prodotto diverse avventure, come i due *Runaway*, e visto che gli investimenti per questo genere di giochi sono generalmente molto alti, ci eravamo ripromessi di non pubblicarne altre per qualche anno. Ma quando abbiamo visto *Jack Keane*, abbiamo capito che lo spirito era quello giusto".

Ci siamo lanciati nelle prime sequenze di gioco: il protagonista è ovviamente Jack Keane, una via di mezzo tra un avventuriero e un pirata, che ricorda – a nostro avviso – più Ian Solo di "Guerre Stellari" che Guybrush di *Monkey Island*.

Già dall'introduzione "giocata" che fa da tutorial, Jack è nei guai: legato a una sedia e preso a mazzate da due sgherri di un suo creditore, all'ultimo piano del Big Ben londinese. Nelle semplici azioni necessarie per uscire da questa situazione, abbiamo riconosciuto l'umorismo che ha reso celebri

"È UN GIOCO PIENO DI HUMOUR, ANCHE SE È TEDESCO"

classici come *Monkey Island*. Jack ha un repertorio di frasi che vanno dallo sfrontato all'insulto bello e buono, soprattutto se viene minacciato da delinquenti armati fino ai denti.

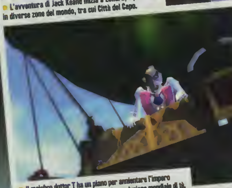
Gli elementi delle avventure punta e clicca classiche ci sono tutti: non si può morire, quindi è consentito provare di tutto, anche insultare le guardie che vi sbarrano il passaggio; l'inventario è molto ricco, e permette di combinare gli oggetti fra loro nei modi più astrusi – secondo i programmatori, esistono circa 300 oggetti.

Anche la longevità ricorda i vecchi tempi e per portare Jack Keane da un capo all'altro della sua avventura, i giocatori provetti non impiegheranno meno di 20 ore. Jack inizierà il suo lunghissimo viaggio in una Londra dei primi del Novecento, dove riceverà l'incarico di condurre una spia di Sua Maestà in India. Il malvagio dottor T ha deciso di sfidare la corona d'Inghilterra con delle piante mutanti in grado di distruggere le celebri coltivazioni di tè inglese, e sarà essenziale fermare i suoi piani.

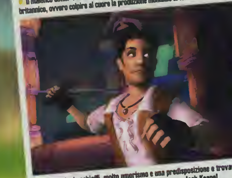
A mettere i bastoni fra le ruote a Jack e al suo compagno "007" ante-litteram, troverete la spavalda Amanda, avventuriera americana al soldo del dottor T. Anche se non abbiamo giocato *Jack Keane* fino in fondo, siamo pronti a scommettere che, tra una battuta salace e un duello all'ultimo insulto, tra Amanda e Jack scoccherà la fatale scintilla. GIOCHI COMPUTER



L'avventura di Jack Keane inizia a Londra, e prosegue in diverse zone del mondo, tra cui Città del Capo.



Il malefico dottor T ha un piano per annientare l'impero britannico, ovvero colpire al cuore la produzione mondiale di tè.



Una faccia da schiaffi, molto umorismo e una predisposizione a trovarsi sempre nel posto sbagliato al momento peggiore: ecco Jack Keane!



Cosa sarebbe un eroe, senza pulzella da salvare? Il problema sorge quando l'eroina ha tutte le intenzioni di far saltare la testa al suo salvatore.

DATA DI USCITA FINE APRILE

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Nome FX Interactive/ Deck 13
- **Provenienza:** Spagna/ Germania
- **Nati nel:** 1984/2005
- **Storia:** FX Interactive ha pubblicato in Italia, Spagna e altri paesi europei moltissimi titoli, seguendo la strategia del prezzo "moderato" (19,90 euro). Questo, insieme alla qualità dei suoi giochi, ha portato diversi suoi titoli direttamente al primo posto nelle vendite. Per esempio è successo con la serie di *Imperium* e il recente *Sparta*. Deck 13 è uno sviluppatore indipendente tedesco, che si è fatto conoscere qualche tempo fa con l'ottima avventura grafica *Ankh* e il suo seguito *Il Cuore di Osiris*.
- **Li conosciamo per:** FX Interactive ha pubblicato moltissimi titoli, dal simulatore di volo *X Factor* ai due capitoli dell'avventura grafica *Runaway*, senza dimenticare la valanga di strategici in tempo reale/gestionali della serie di *Imperium*. Deck 13 ha realizzato l'avventura grafica *Ankh* e il suo seguito.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC, troverete il demo (in inglese) di *Jack Keane*.

Jack Keane partirà per la sua avventura a fine aprile.

VISIONE SPIRITICA

Il protagonista di *Damnation*, il capitano Hamilton Rourke, è un tipo di poche parole, ma dal grilletto facile. È anche molto agile, tanto che Lara Croft, a confronto, sembra una ginnasta fuori allenamento, ma la sua principale abilità non consiste nel saltare e nemmeno nell'usare le armi. Il suo potere più importante è la Spirit Vision, che gli consente di vedere i nemici anche attraverso le pareti. Un'idea non certo nuova (*Deus Ex* l'ha implementata da tempo), ma che potrebbe ben legarsi con le meccaniche del gioco, se ben implementata. Non ci resta che aspettare e vedere.

DAMNATION

I cowboy del futuro amano l'esplorazione.

SVILUPPATORE Blue Omega **GENERE** Azione
CASA Codemasters **INTERNET** www.codemasters.com

DAMNATION CI FARÀ DANNARE L'ANIMA PERCHÉ:

- Permetterà di esplorare liberamente territori sconfinati.
- La Spirit Vision potrebbe ricoprire una notevole importanza strategica.
- Il team di sviluppo è noto per i film, quindi il gioco potrebbe godere di una trama di qualità.
- L'Unreal Engine 3 è un motore che ben si presta a titoli come questo.

IL particolare schema di gioco di *Assassin's Creed* (già disponibile per console e ancora in lavorazione per quanto concerne il PC) sembra aver già trovato i suoi estimatori, se consideriamo che *Damnation*, del team di sviluppo Blue Omega, si ispira pesantemente al titolo di Ubisoft.

Un protagonista capace di eseguire acrobazie come fosse un trapezista del circo e la carneficina tipica del genere Azione sono punti che garantiscono a entrambi i giochi una base comune. Le differenze, però, vanno ricercate in altri aspetti e, per fugare subito i nostri dubbi, gli sviluppatori si sono affrettati a spiegarci che saranno molte le novità a caratterizzare il loro *Damnation*.

Se, infatti, il tutorial mostratoci (molto interessante, sebbene da rifinire) assomigliava a un corridoio, i successivi livelli dovrebbero essere decisamente più estesi e, soprattutto, potranno essere liberamente esplorati dal giocatore. I programmatori vorrebbero sfruttare un approccio alla *Far Cry*, cioè basare il gioco più sull'esplorazione e sull'Intelligenza Artificiale dei nemici, che sulla realizzazione di un percorso guidato e limitato. A tale scopo, si sono basati sull'Unreal Engine 3, scelta che non stupisce, se si considera che proprio con un prototipo di *Damnation* il team si è piazzato secondo tra i vincitori del contest Make Something Unreal, indetto da Epic tra il 2004 e il 2005 e sponsorizzato da NVIDIA.

"SARÀ POSSIBILE GIOCARE LE CAMPAGNE SINGLE PLAYER ANCHE IN COOPERATIVA"

Da quanto abbiamo avuto modo di vedere, alla base del gioco ci sono delle ottime idee: oltre alla libertà di esplorare a piacimento il mondo, abbiamo apprezzato la caratterizzazione dei personaggi e soprattutto l'impatto grafico. Quest'ultimo, sebbene in parte rovinato da animazioni ancora lontane dagli standard odierni, lasciava intuire un potenziale enorme, sia per lo stile, sia per la cura riposta nella realizzazione dei dettagli. Anche osservandoli da un'altura molto distante, per esempio, si notano i particolari dei luoghi che si potranno andare a visitare dopo un lungo peregrinare, e ciò rende il gioco decisamente intrigante. L'aspetto di *Damnation* che più ci ha incuriosito, comunque, è la facoltà di affrontare le campagne single player anche in cooperativa, un'opzione ancora poco sfruttata, ma che a nostro avviso è in grado di regalare parecchie emozioni.

Certo, oltre alle già citate animazioni, Blue Omega dovrà lavorare su parecchi aspetti, compresa l'Intelligenza Artificiale, attualmente ben poco convincente. Considerando, però, che l'uscita di *Damnation* è prevista per la fine del 2008, al team non mancherà il tempo per rifinire le proprie idee. 

L'azione sarà decisamente frenetica, com'è possibile osservare da questa immagine.

L'agilità dei protagonisti, unita alla struttura dei livelli molto aperta e caratterizzata da appigli di ogni tipo, dovrebbe consentire una varietà notevole.

Una delle prime battute del gioco vedrà gli eroi raggiungere la "zona calda" scivolando lungo un cavo sospeso nel vuoto.

Oltre allo stile e all'agilità dei personaggi, non mancherà la potenza di fuoco a loro disposizione.

DATA DI USCITA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Blue Omega
- **Provenienza:** Annapolis (USA)
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** Blue Omega è un team praticamente sconosciuto nel mondo dei videogiochi, ma non certo in quello del cinema. Ha infatti prodotto alcune pellicole piuttosto apprezzate dalla critica, per quanto poco conosciute fra il grande pubblico: parliamo di "Dark Ride", "Danika" e "Cut Off". Nel 2005, i ragazzi di Blue Omega sono arrivati secondi al concorso Make Something Unreal indetto da Epic, attirando le attenzioni di alcuni produttori fra cui Codemasters, che ha deciso di metterli alla prova permettendo loro di completare il prototipo che avevano presentato per questa competizione.
- **Li conosciamo per:** *Damnation* è la loro prima opera completa nel capo dei videogiochi.

ATTENDERE PREGO!
L'uscita di *Damnation* è prevista per la fine dell'anno.

MIRROR'S EDGE

Nel futuro, il modo più veloce per andare in giro è... correre!

SVILUPPATORE DICE **GENERE** FPS/Avventura
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.dice.se

UN MOTORE BEN RODATO

Mirror's Edge utilizza il collaudato motore grafico Unreal Engine 3 (lo stesso di *Gears of Wor*), ultimamente oggetto di qualche critica, anziché il nuovo engine Frostbite, sviluppato internamente dai DiCE (che esordirà su console con *Bottlefield: Bod Company*). I motivi di questa scelta ce li ha spiegati Owen O'Brien, senior producer del gioco: "Il Frostbite engine è formidabile, ma è pensato per *Bottlefield*, che ha determinati requisiti in termini di grafica e giocabilità. Noi avevamo bisogno di un motore già collaudato e flessibile, e quando abbiamo iniziato a sviluppare *Mirror's Edge*, due anni fa, il progetto Frostbite era agli inizi. Sono comunque molto soddisfatto di come l'Unreal Engine si è adattato alle nostre esigenze".

MIRROR'S EDGE VI FARÀ FARE UN SALTO SULLA SEDIA PERCHÉ...

- È un'innovativa miscela di sparatutto, avventura e gioco di piattaforme.
- Offre incredibili salti tra i grattacieli di un'utopica metropoli.
- Punta tutto sull'adrenalina del free running e del parkour.
- Ha una protagonista che sfugge allo stereotipo della pin-up digitale.

VI siete mai chiesti perché negli sparatutto in prima persona, guardando in basso, non vedete nulla?

Perché i programmatori risparmiano risorse di sistema ed evitano complessi algoritmi fisici immaginando il giocatore come una "telecamera" fluttuante, anziché come un individuo dotato di corpo e di membra. *Mirror's Edge* segue una filosofia completamente diversa, perché è un gioco in cui il contatto fisico con l'ambiente è fondamentale: le vostre mani e i vostri piedi non solo si vedono, ma vantano un grado di dettaglio e una fluidità di animazione che supera quelli di ogni altro elemento del gioco.

Sentirete i vostri passi (veloci) e il peso del vostro corpo (leggero), quando atterrerà dopo un salto dal tetto di un grattacielo a un altro. Già, perché *Mirror's Edge* si svolge tra le vertiginose altezze di un'ipotetica metropoli del futuro, pescando a piene mani dalle suggestioni del parkour, la bizzarra "arte dello spostamento" nata in Francia negli Anni '80, e del suo cugino più tranquillo, il free running.

Mirror's Edge indossa i panni dello sparatutto in prima persona, ma sarà ricco di elementi di avventura ed esplorazione e avrà più di una vaga parentela con il genere piattaforme: in sintesi, gli sviluppatori svedesi DICE lo definiscono una "avventura d'azione in prima persona focalizzata non sulle armi, ma sull'individuo". Pistole e fucili, infatti, in *Mirror's Edge* ci sono, ma il gioco incoraggia spesso a lasciarli nelle mani dei nemici.

L'ambientazione è, come detto, di stampo

"SI SVOLGE TRA LE VERTIGINOSE ALTEZZE DI UNA METROPOLI DEL FUTURO"

urbano, con un look pulito e asettico in netta contro-tendenza con la moda fantascientifica imperante, fatta di ambienti sporchi, usati, post-industriali. Il motivo è che l'utopica società di *Mirror's Edge* ha letteralmente spazzato via la violenza e la criminalità, donando alle città un livello di ordine quasi surreale, ma al costo di forti riduzioni sulla libertà e sui diritti civili. Per sfuggire alla morsa del "Grande Fratello" (quello di Orwell, l'unico di cui parliamo su GMC) occorre tornare al passato, con un sistema di consegna manuale operato da volenterosi corrieri: il giocatore ne interpreta uno (o forse più di uno?), l'aggraziata Faith, un nome che è tutto un programma.

Gli sviluppatori trattano ancora *Mirror's Edge* come un segreto da custodire gelosamente, ma quel poco che abbiamo potuto vedere promette bene: la sensazione è che si tratti di qualcosa di veramente nuovo, con un uso molto particolare dei colori (il rosso, per esempio, indica i possibili punti di approdo per i salti) e una sconvolgente semplicità di controllo: si fa tutto con due soli tasti, non di più. "Il nostro è un gioco basato sull'eleganza e sulla fluidità", dicono i DICE riferendosi al fatto che riuscendo a infilare più "mosse" consecutive, si acquista maggior velocità e si possono effettuare salti e corse ancora più spettacolari, in un crescendo emotivo che fa venire il fiatone.

Teoricamente, la città sarà liberamente esplorabile, senza cancellate o barriere di sorta a limitare le nostre scorribande.

Grattacieli a specchio, elicotteri e bullet time (sì, ci sarà anche quello): vi ricorda qualcosa?

Le aree illuminate dal sole sono quelle più "sicure", mentre quelle in penombra rappresentano un potenziale pericolo.

Mettendo insieme varie combinazioni di salti e scivolate, si riempie la barra del Reaction Time, ottenendo ancora più velocità.

DATA DI USCITA
FINE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Digital Illusions CE
Provenienza: Stoccolma, Svezia
Nati nel: 1988
Storia: Fondata da due ex-membri del demo group The Silents, attivo fin dai tempi dell'Amiga, Digital Illusions compie i primi passi proprio sul computer di casa Commodore, con i suoi famosi giochi di flipper (*Pinball Dreams, Fantasies* e *Illusions*). Nel 1998, DICE cresce, quotandosi alla borsa di Stoccolma, ma la svolta arriva nel 2002 con *Battlefield 1942*, che genererà varie espansioni e sequel. Electronic Arts avvia l'acquisizione della compagnia nel 2004 e la completa nel 2006. Oggi, il colosso americano è proprietario del 100% delle azioni DICE.
Li conosciamo per: La saga di *Battlefield*, *Codename Eagle*, *Motorhead*

ATTENDERE PREGO!
Mirror's Edge farà molto parlare di sé quando uscirà, a fine 2008.



Il 2008 continua con grandi titoli all'orizzonte e tanti annunci interessanti. Dallo spazio profondo di *Mass Effect* alla fisica fantascientifica di *Portal 2*; dai mattoncini dei LEGO ai brividi aggiornati di *The Witcher*.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Elisa Leanza

GdR

MASS EFFECT

In una galassia lontana lontana, là, dove nessun uomo si è mai spinto prima.

GALLERY



L'arrivo della serie su PC lascia sperare anche in futuri episodi.



I possessori di Xbox 360 hanno già avuto modo di esplorare a fondo l'immenso universo creato da BioWare con *Mass Effect*.

Noi giocatori PC, invece, abbiamo dovuto pazientare, ma alla fine l'annuncio ufficiale che tutti si aspettavano è finalmente giunto. Dopo un breve periodo di esclusiva Xbox 360, anche *Mass Effect* è in dirittura d'arrivo sui nostri monitor.

Come sempre accade quando si parla di BioWare, l'attesa non sarà stata vana. Molti aspetti del gioco saranno limati e ottimizzati per l'accoppiata mouse e tastiera, e il motore grafico verrà messo in condizioni di sfruttare gli hardware più aggiornati. Ciò significa che i principali problemi della versione su console verranno eliminati o resi più sopportabili, a partire da quelli relativi alla grafica e alla fluidità dei movimenti su schermo.

BioWare assicura anche un'interfaccia ridisegnata, in grado di rendere più intuitive e rapide le operazioni con l'inventario, un vero e proprio calvario se eseguite con un normale controller. Cambiare armi, vendere quelle obsolete e tenere la propria squadra in perfetta forma non sarà più una fatica, e si riuscirà così a focalizzare la propria attenzione su tutti i grandi pregi di *Mass Effect*: una trama da urlo, un universo enorme da esplorare, dei dialoghi di prima categoria e delle meccaniche da gioco di ruolo originali e innovative.

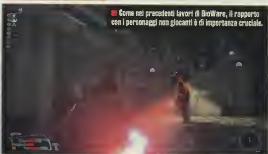
Anche i combattimenti saranno una ventata d'aria fresca, visto che combineranno il brivido dell'azione in tempo reale, stile FPS, con il ragionamento e la tattica dei combattimenti dei GdR. La versione PC di *Mass Effect* uscirà a maggio, e questo annuncio lascia intravedere grandi possibilità sui nostri monitor anche per i due prossimi episodi della serie, di cui al momento non si sa assolutamente niente. Quel che è certo è che chiunque ami la fantascienza avrà pane per i propri denti per molte, molte ore di gioco.





La grafica, a patto di avere un PC adeguato, darà filo da torcere alla versione Xbox 360.

"Un'interfaccia ridisegnata, in grado di rendere più rapide le operazioni con l'inventario"



Come nei precedenti lavori di BioWare, il rapporto con i personaggi non giocanti è di importanza cruciale.

Data di uscita: maggio 2008
Internet: www.bioware.com

Azione

LEGO INDIANA JONES

Frusta, cappello e mattoncini sui nostri monitor.

Dopo aver creato una nuova moda con la fortunata serie di *LEGO Star Wars*, Traveller's Tales si appresta a trasformare in mattoncini LEGO altre icone del mondo del cinema.

Non ci riferiamo solo a Batman, di cui abbiamo scritto di recente, ma anche al grande Indiana Jones, tornato agli onori della cronaca grazie al nuovo film in uscita. *LEGO Indiana Jones* riproporrà la struttura già vista in *LEGO Star Wars*, aggiungendo alcuni elementi avventurosi

Anche quando è fatto di mattoncini, Indy mantiene sempre tutto il suo carisma.



in linea con la natura del protagonista. Gli episodi più celebri del vecchio Indiana verranno rivisitati in chiave umoristica, con semplici enigmi e tanta azione a base di mattoncini colorati. Non possiamo aspettarci dinamiche profonde e livelli di difficoltà in grado di impegnare i giocatori più esperti, ma non nascondiamo che farci quattro risate con la parodia di un mito di questo calibro ci sembra una prospettiva deliziosa.

Data di uscita: Estate 2008
Internet: www.lucasarts.com/games/legoindianajones/

Survival Horror

SIMCITY SOCIETIES DESTINATIONS

Perché tutti hanno bisogno di vacanze, ogni tanto.

EA ha annunciato ufficialmente l'uscita di *SimCity Societies: Destinations*, l'espansione dedicata all'ultima incarnazione della serie inventata da Will Wright.

L'arrivo sugli scaffali è previsto per maggio, sia in America, sia in Europa. Il fulcro di *Destinations* saranno le località di villeggiatura e i divertimenti in generale, che grazie ai cento nuovi edifici creati ad hoc per il gioco potranno essere personalizzati a piacimento e organizzati secondo i propri gusti. Importante notare come anche questa espansione, esattamente come l'originale *Societies*, non è stata sviluppata da Maxis, casa storica di *SimCity*, bensì da Tilted Mill. Basterà un'espansione ben fatta a dissipare le critiche che l'ultimo episodio di questa fortunata serie ha sollevato tra i fan?

Con cento nuovi edifici a tema vacanziero, creare paradisi come questo sarà più facile che mai.

Data di uscita: maggio
Internet: http://simcity.ea.com/

USCIRÀ

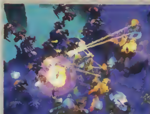
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Primavera	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	Inverno	● (arancione)
Alone in the Dark	Atari	Giugno	● (verde)
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● (verde)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Inverno	● (verde)
Codename: Panzers - Cold War	EA	Primavera	● (arancione)
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera	● (arancione)
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale	● (arancione)
Damnation	Codemasters	2008	● (verde)
Dark Void	Capcom	2008	● (arancione)
Dead Space	EA	Fine 2008	● (verde)
Demigod	THQ	2008	● (arancione)
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera	● (verde)
Dragon Age	BioWare	2008	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● (arancione)
Fallout 3	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Far Cry 2	Ubisoft	Settembre	● (arancione)
Football Manager Live	Sega	Metà 2008	● (verde)
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2008	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● (rosso)
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2008	● (verde)
Left 4 Dead	Valve	Autunno	● (verde)
LEGO Indiana Jones	LucasArts	Estate	● (verde)
Mass Effect	BioWare	Maggio	● (arancione)
Mafia 2	2K Games	Autunno	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● (verde)
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	2008	● (arancione)
Project Gray Company	EA	2008	● (rosso)
Project Origin	Monolith	Fine 2008	● (rosso)
Prototype	Vivendi	Fine 2008	● (verde)
Race Driver GRID	Codemasters	Maggio	● (verde)
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● (arancione)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● (rosso)
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● (verde)
Space Siege	Sega	Primavera	● (arancione)
Spore	EA	Settembre	● (verde)
StarCraft II	Vivendi	Estate	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Estate	● (verde)
The Sims 3	EA	Fine 2008	● (arancione)
The Wheelman	Midway	Metà 2008	● (rosso)
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008	● (arancione)
Turok	Touchstone	Primavera	● (verde)
Warhammer Mark of Chaos: Battle March	Namco	Primavera	● (verde)
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Estate	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori





Raffaello Rusconi

STARCRAFT 2
RTS

Ci sono buone probabilità che, come già accadde con il primo capitolo, *StarCraft 2* ridefinirà gli standard degli RTS.

www.starcraft2.com





Matteo Bittanti

PROTOTYPE
Azione

Libertà d'esplorazione e di distruzione senza limiti, brutalità, genio nella programmazione e riflessione su tematiche sociali scottanti: tutto in un gioco!

www.prototypegame.com





the_oric

MAFIA 2
Azione

Lo aspetto perché il primo capitolo della serie mi ha fatto divertire fino all'ultimo sparo, e spero che questo secondo episodio faccia lo stesso.

www.mafia2games.com



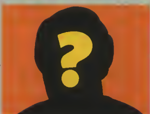


Gerardo Paolucci

FAR CRY 2
FPS

Dopo aver giocato *Far Cry*, non vedo l'ora di vedere la grafica rivoluzionata del secondo capitolo.

http://farcrygame.us.ubi.com/teaser/





???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@sprea.it

Gioco di ruolo

THE WITCHER ENHANCED EDITION

Il tenebroso Geralt, riveduto e corretto.

Dopo il buon successo riscosso da *The Witcher*, CD Projekt RED ha fatto una scelta piuttosto rara, ma senza dubbio interessante.

Con l'annuncio della "Enhanced Edition" di *The Witcher*, infatti, ha comunicato che il gioco verrà messo nuovamente in vendita in una versione riveduta e corretta, con alcune aggiunte volte a risolverne i principali difetti. I tempi di caricamento saranno ridotti dell'80% e il gioco sarà più stabile su varie configurazioni hardware; ci saranno delle migliorie alla precisione in combattimento e all'interattività con gli oggetti. Per evitare di imbattersi sempre nelle solite facce, inoltre, gli sviluppatori hanno aggiunto 50 nuovi modelli poligonali per i personaggi non giocanti, e hanno ridisegnato l'interfaccia per renderla più comoda e intuitiva. Anche i dialoghi saranno sistemati, grazie a 100 nuove animazioni e a un sistema di sincronizzazione del labiale più sofisticato. A coronare il tutto, saranno presenti anche un potente editor e due nuove avventure, per un totale di otto missioni. Chi ha già acquistato *The Witcher*, comunque, potrà scaricare gratuitamente i contenuti aggiuntivi semplicemente registrando online il gioco.



La versione Enhanced ha così tanta carne al fuoco, che potrebbe quasi dare vita a un gioco nuovo.

Data di uscita: maggio
Internet: www.thewitcher.com/

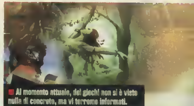
Carte/Strategia

MAGIC: THE GATHERING

Le carte collezionabili per eccellenza tornano su PC.

Wizards of the Coast ha annunciato una serie di partnership per rilanciare il suo gioco di carte collezionabili nel mondo dei videogiochi.

La prima è con Stainless Games, che userà le mitiche carte per creare un gioco per PC e Xbox Live Arcade, mentre la seconda è con Mind Control, che si concentrerà invece su un titolo per PC e Mac. La morale è che noi giocatori su PC avremo presto ben due titoli con cui divertirci a suon di terre, Mana e incantesimi. Per il momento, i dettagli finiscono qui, ma considerando il successo ottenuto da *Magic Online* è lecito pensare che Wizards investirà molto in queste nuove versioni videoludiche del suo cavallo di battaglia. La sempre maggiore diffusione del gioco online, delle microtransazioni e dei sistemi di sicurezza "anti cheat" potrebbero dare una grossa spinta a entrambi i titoli, a patto che siano sviluppati come si deve.



Al momento attuale, dei giochi non si è visto nulla di concreto, ma vi terremo informati.

Data di uscita: 2008
Internet: www.wizards.com

Didattica

GIOCARE IN UNIVERSITÀ

Iniziative a base di videogiochi nelle università italiane.

Un medium ricco di potenzialità e, ormai, capillarmente diffuso quale è il videogioco non può che catalizzare l'interesse dei più disparati settori della società.



I primi esperimenti universitari con i videogiochi sono senza dubbio interessanti.

Molto promettente appare l'integrazione degli strumenti videoludici in ambito didattico, nell'ottica di un'istruzione sempre più duttile. Proprio questo è l'obiettivo del *Cottolica SimCity Manager Project*, pregevole iniziativa dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Roma. Grazie alla collaborazione della divisione italiana di Electronic Arts, è stato possibile affiancare alle tradizionali metodologie educative l'ausilio di *SimCity Societies*, ultima incarnazione della famosa saga di gestionali cittadini. Gli studenti del Corso di Laurea in Economia e Gestione dei Servizi hanno avuto così modo di confrontarsi con la simulazione di problematiche urbanistiche concrete, cui applicare le nozioni teoriche apprese da testi e lezioni. Al Politecnico di Milano, invece, è stato lanciato *University Explorer*, un gioco interattivo pensato per far conoscere l'ambiente universitario ai ragazzi di quarta e quinta superiore. Insomma, il nostro hobby preferito inizia a essere riconosciuto come si deve anche in ambito accademico, e non possiamo che rallegrarcene.

Internet: www.universityexplorer.polimi.it/

PORTAL 2

Tornano i portali di Valve.

***Portal*, contenuto nell'eccezionale Orange Box e venduto separatamente anche su Steam, è stato un vero e proprio fenomeno di costume.**

I giocatori sono impazziti per il suo machiavellico level design, apprezzando le innovative meccaniche di gioco e sorridendo per la trama, tanto essenziale quanto avvincente. Ora, alla luce dell'enorme successo di pubblico e di critica, un seguito è già in via di sviluppo. Lo conferma Kim Swift di Valve, in una breve intervista durante la quale non ha però rivelato nessun dettaglio vero e proprio. Potremmo aspettarci una modalità multiplayer, una serie di missioni aggiuntive, o forse addirittura nuove meccaniche e funzioni. La nostra Portal Gun è già carica, e non vediamo l ora di aprire il fuoco sui prossimi enigmi che Valve ci proporrà.

Data di uscita:
Internet:

MMOG

DRAGON BALL ONLINE

250 anni dopo la conclusione del manga più famoso di sempre, nasce un nuovo MMOG.

Annunciato quasi un anno fa e poi scomparso completamente dai radar, *Dragon Ball Online* si mostra finalmente con nuove immagini e un primo, interessante trailer.

Il gioco sarà un MMOG ambientato nel celeberrimo mondo creato da Akira Toriyama (che ha collaborato attivamente al progetto), e sarà collocato 250 anni dopo gli eventi del fumetto. Sarà possibile creare personaggi scegliendo tra tre razze (umani, majin e abitanti di Namek), specializzandoli con un ampio ventaglio di classi e sottoclassi. Le cifre stilistiche del fumetto e degli anime saranno presenti anche nella versione digitale, con combattimenti spettacolari, mosse devastanti e momentanee trasformazioni in lottatori più potenti. Il primo trailer mostra che i protagonisti storici della serie, come Goku e Vegeta, compariranno nel gioco, assicurando ai fan un'esperienza nuova, ma fedele alla tradizione.



La creazione dei personaggi permetterà di attingere a tutti gli elementi più noti della serie.

Data di uscita: da confermare
Internet: www.highlanderthegame.com

PILLOLE

POSTAL 3

La serie di *Postal* è diventata famosa per i motivi sbagliati. Non per la qualità delle sue meccaniche di gioco, assolutamente di bassa lega, quanto per le discutibili provocazioni che contiene. Il terzo episodio è stato confermato da Running With Scissors e uscirà su PC, Xbox 360 e PS3 nel 2009.

CD PROJEKT E METROPOLIS

CD Projekt, la casa di *The Witcher*, ha acquistato il team polacco Metropolis, autore di *Gorky 17* e *Infernal*. Al momento *Metropolis* è al lavoro su *They*, uno sparatutto che sfrutterà le ultime risorse tecnologiche in campo grafico e previsto entro il 2009 su PC e console.

SQUARE ENIX E I CELLULARI

Dopo la pubblicazione di *Final Fantasy IV The After*, Square Enix ha annunciato la nascita di Square Enix Mobile Studios, divisione che si focalizzerà interamente sullo sviluppo di giochi per telefoni cellulari. Considerando la popolarità di *Final Fantasy* in Giappone, il progetto potrebbe avere più successo del previsto.

BIG RED BUTTON

È nato Big Red Button, uno studio di sviluppatori indipendenti creato da alcuni membri di Naughty Dog, il team che ha dato vita al recente *Uncharted* su PlayStation 3. Big Red

PILLOLE

Button è già al lavoro su ben sei nuovi titoli, tutti ancora avvolti nel mistero.

PRINCE CASPIAN
Il videogioco di Disney ispirato al celebre libro della saga di Narnia "Il Principe Caspian" uscirà il 20 giugno, una settimana esatta prima del debutto dell'omonima pellicola nelle sale cinematografiche. *Prince Caspian* permetterà di giocare nei panni di 20 personaggi, tra cui Caspian, e conterrà anche eventi non presenti nel film.

KOTOR 3 NON UFFICIALE
Dopo le voci di corridoio degli ultimi tempi, Electronic Arts ha tenuto a specificare che non c'è ancora nulla di ufficiale riguardo il terzo episodio di *Knights of the Old Republic*. Possiamo stare certi che, prima o poi, *KOTOR 3* sarà una realtà, ma prima di sperare conviene attendere un annuncio vero e proprio.

IL MANGA DI "KINGDOM HEARTS"
Disney ha dato il via a un'interessante sperimentazione editoriale. Un manga, il primo della storia di Disney, ispirato a *Kingdom Hearts*, il fortunato gioco che accostava personaggi come Paperino e Pippo ai protagonisti di *Final Fantasy*. La serie sarà composta da 4 volumi, il primo dei quali già in edicola e nelle fumetterie quando leggerete queste righe.

Avventura grafica

A NEW BEGINNING

Una nuova avventura grafica in arrivo da Daedalic.

Il genere delle avventure grafiche continua a dare segni di vita, con vecchie glorie che tornano a farsi sentire e nuovi prodotti che si apprestano a invadere il mercato.

A New Beginning, sviluppato dai tedeschi di Daedalic Entertainment, riproporrà delle classiche meccaniche punta e clicca applicate a una trama ispirata ai problemi ecologici dei nostri tempi. Gli sceneggiatori hanno immaginato che la terra, nel 2050, sarà ridotta in condizioni terribili, e che l'unico modo per continuare a sopravvivere per la razza umana sarà viaggiare a ritroso nel tempo per scongiurare le catastrofi causate dalla scarsa cura per l'ambiente. Lo stile grafico, fortemente ispirato ai cartoni animati, sembra realizzato ad arte, e la presenza di oltre 130 ambientazioni e di 30 personaggi lasciano presupporre un'esperienza di gioco profonda e interessante. *A New Begininng* uscirà nel 2009, in versione PC e console.

Data di uscita: 2009
Internet: www.daedalic.de


Lo stile a cartoni animati si è già dimostrato perfettamente compatibile con le avventure grafiche.

STARBREEZE AL LAVORO

Nome in codice del progetto RedLime

Gli studi di Starbreeze, responsabili di *The Chronicles of Riddick* e del recente *The Darkness*, sono al lavoro per riportare in vita una vecchia proprietà intellettuale di EA, al momento non ancora svelata. Il nome in codice del progetto è *RedLime*, ma è difficile indovinare quale dei tanti grandi nomi passati di Electronic Arts verrà riesumato. L'abilità dimostrata in passato da Starbreeze, però, lascia sperare in bene, e non vediamo l'ora di scoprire qualcosa di più su questo misterioso progetto.

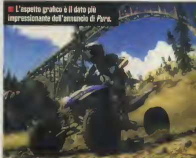
Corse

PURE

Acrobazie, fango e quad da Black Rock e Disney Interactive Studios.

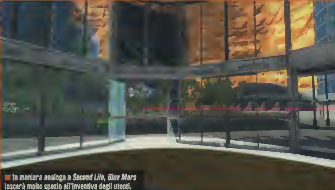
Disney Interactive Studios, con un comunicato alla stampa, ha annunciato *Pure*, un gioco di corse per PC, Xbox 360 e PlayStation 3.

Il titolo è sviluppato da Black Rock, il team precedentemente noto come Climax Racing, responsabile della serie di *MotoGP* e di *ATV Offroad Fury*. *Pure* sarà centrato su adrenaliniche gare a bordo di potenti quad, in cui 16 spericolati piloti si affronteranno a colpi di acrobazie e acceleratore. Disney sottolinea la grande importanza della modalità online, che, esattamente come la sua controparte offline, darà vita a competizioni per 16 giocatori in carne e ossa. I salti spericolati saranno più verosimili del solito, anche grazie alla collaborazione di Wes Miller, esperto stuntman che ha collaborato attivamente allo sviluppo di *Pure*.


L'aspetto grafico è il dato più impressionante dell'annuncio di *Pure*.

Data di uscita: 2008
Internet: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/

Le meraviglie del CryEngine 2, applicate a un mondo online. L'idea è strana, ma interessante.


In maniera analoga a *Second Life*, *Blue Mars* lascerà molto spazio all'inventiva degli utenti.

Sparatutto online

FALLEN EMPIRE: LEGIONS

Un nuovo sparatutto da giocare online.

La Game Developers Conference di San Francisco ha visto l'annuncio di *Blue Mars*, che secondo gli sviluppatori, Avatar Reality, darà vita a un nuovo genere: i MMVW, ossia Massively Multiplayer Virtual World. [illegible] [illegible], animandolo con i possenti 'muscoli' del CryEngine 2, lo stesso usato dall'impressionante *Crysis*. L'ambientazione sarà il pianeta Marte nel 2177 ma il dato più bizzarro è che sviluppatori di terze parti potranno produrre e distribuire "casual game" all'interno del mondo di gioco. L'uscita di *Blue Mars* non è stata ancora definita, ma alla fine del 2008 ci sarà una beta pubblica.

Data di uscita: [illegible]
Internet: [illegible]

Tornei
WOW DA COMPETIZIONE

World of Warcraft lancia nuove competizioni con ricchi premi.

Il gioco online si avvicina sempre più a uno sport vero e proprio, con gare mondiali e giocatori che si dedicano professionalmente all'allenamento con FPS e RTS. *World of Warcraft*, il gioco online per eccellenza, ha deciso di fare sul serio, dando vita a dei tornei ufficiali che inizieranno ad aprile su base regionale (Europa, Corea del Sud, Taiwan, Hong Kong, Stati Uniti). I partecipanti, dopo aver pagato i 15 euro della quota di iscrizione, creeranno un personaggio di livello 70 con equipaggiamento epico, e combatteranno in sfide 3 contro 3 utilizzando l'Arena System. Il montepremi finale ammonta a 120.000 dollari, 75.000 dei quali andranno alla squadra vincitrice.

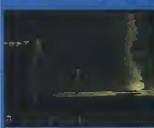


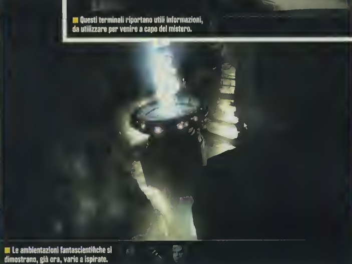
■ *Perry Rhodan* è ambientato in un futuro remoto, in cui tutto è ipertecnologico.

■ Questi terminali riportano utili informazioni, da utilizzare per venire a capo del mistero.

ENIGMI TECNOLOGICI

Come in ogni avventura grafica che si rispetti, per venire a capo della vicenda narrata in *Perry Rhodan – Myth of the Illochim* bisognerà risolvere un gran numero di enigmi. Si tratta di sfide complesse fin dai primi livelli e sarà necessaria un'attenta esplorazione dell'area di gioco alla ricerca di oggetti utili, ma anche una certa dose di fantasia per scoprirne il giusto utilizzo.
A farla da padrona, comunque, sarà sempre la tecnologia e capiterà spesso di doversi interfacciare con computer e robot per trovare indizi utili alla risoluzione del mistero.





■ Le ambientazioni fantascientifiche si dimostrano, già ora, varie e ispirate.

ISTANTANEA SU: *PERRY RHODAN MYTH OF THE ILLOCHIM*

■ **Casa:** Deep Silver/ Koch Media
■ **Sviluppatore:** BrainGame
■ **Genere:** Avventura grafica
■ **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB DX 9.0c
■ **Internet:** www.perry-rhodan-game.de/
■ **Nei Negozi:** Primavera
■ **Perché aspettarlo:** Nonostante il panorama delle avventure grafiche sia affollato, *Perry Rhodan* sembrerebbe possedere le qualità sufficienti a elevarlo sopra la massa.

PERRY RHODAN – MYTH OF THE ILLOCHIM

Il vero enigma è se essere trepidanti nell'attesa di Perry Rhodan.

IN Italia sono in pochi a conoscere "Perry Rhodan", eppure si tratta di una delle più famose e longeve serie di fantascienza dei nostri giorni.

Nata nel 1961, dalla genialità di K.H. Scheer e Clark Dalton, questa saga letteraria, tuttora di successo, non solo è diventata un vero e proprio cult per gli appassionati, ma ha anche goduto di numerosi spin off.

Perry Rhodan – Myth of Illochim rappresenta il primo approdo nel mondo videoludico dell'omonimo eroe dello spazio. Non preoccupatevi, però: essere al corrente delle vicissitudini letterarie di Perry non sarà fondamentale per affrontare al meglio la nuova avventura grafica targata Deep Silver, che potrebbe tranquillamente rappresentare l'ennesimo approfondimento della saga. Ciò anche in considerazione del fatto che questo titolo è ricco di elementi completamente nuovi, come per esempio una pericolosa razza aliena, gli Illochim, decisa a tutto pur di rendere la vita difficile all'umanità.

"GLI ENIGMI SONO MOLTO IMPEGNATIVI FIN DA SUBITO"

Il primo livello di *Perry Rhodan* si apre in piena emergenza. A seguito di un attacco non identificato alla base, il Ministro della Sicurezza ha revocato a tutti il permesso di lasciare la residenza solare. Rhodan, però, non è certo un ubbidiente boy scout ed è assolutamente deciso a ritrovare la sua migliore amica, Mondra, scomparsa in circostanze misteriose.

Per farlo, Perry, dovrà impegnarsi in un'intricata vicenda, piena di enigmi da risolvere. La struttura di gioco, infatti, è quella tipica delle avventure grafiche punta e clicca, e, come da copione, per proseguire nell'impresa bisognerà raccogliere oggetti, parlare ai personaggi presenti e spremersi le meningi.

A quanto abbiamo potuto constatare finora (la versione d'anteprima da noi provata conteneva i primi due livelli di gioco), gli enigmi presentati risultano parecchio interessanti e molto impegnativi fin da subito. Anche il numero di oggetti presenti e l'abbondanza dei dialoghi lasciano sperare che la qualità di *Myth of Illochim* si attesti su buoni livelli.

Purtroppo, non sono tutte rose e fiori. Oltre a una trama un po' banalotta, abbiamo riscontrato l'assenza di qualche inquadratura aggiuntiva che avrebbe reso più comoda l'esplorazione di alcune aree. Le animazioni dei personaggi, così come gli sfondi bidimensionali, inoltre, sono ancora da perfezionare. Le ambientazioni, invece, risultano suggestive visto che, oltre a essere colme di dettagli, sono caratterizzate da colori molto vividi.

Perry Rhodan – Myth of Illochim sembrerebbe possedere numerose frecce al proprio arco e l'affascinante ambientazione futuristica rappresenta solo la qualità più evidente: anche il gran numero di personaggi e la qualità dei rompicapi proposti lasciano sperare in un prodotto di qualità.



UN PO' DI CULTURA

La vicenda narrata nei libri di Perry Rhodan ha inizio nel 1971, quando il maggiore Rhodan atterra sulla Luna insieme al proprio equipaggio.
Il nostro eroe, però, non trova solamente sabbia sul satellite, bensì un'astronave aliena piena di tecnologie fantascientifiche, che sfrutta per unificare la Terra sotto un unico governo, promuovendo così la pace e la fratellanza tra gli umani. La storia non finisce qui, visto che Perry riesce a diventare immortale e a sopravvivere ai millenni, diventando così uno degli uomini più importanti e potenti del pianeta.

ISTANTANEA SU: *CRUSADERS: THY KINGDOM COME*

- **Casa:** Virgin Play
- **Sviluppatore:** Neocore Ltd.
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.crusadersthegame.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Un'interessante unione tra RTS ed elementi di GdR, che ricorda in parte la giocabilità del piccolo gioiello *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors*. Le mappe immense, la varietà dei territori e la possibilità di giocare in skirmish con i Saraceni garantiscono la longevità, mentre le battaglie immense ricordano i momenti più spettacolari di *Medieval II: Total War*.

La grafica di alcune mappe è così bella, da ricordare dei quadri.



Ogni fazione crociata è identificata da stendardi personalizzati e storicamente accurati.

UNA QUESTIONE DI FEDE

Si presume che alla base di una crociata vi sia la profonda convinzione religiosa di essere "in missione per conto di Dio", e per alcuni principi era davvero così. Significherebbe illudersi troppo, però, pensare che tutti coloro che parteciparono all'impresa fossero mossi solo da nobili sentimenti. Per questa ragione, una delle caratteristiche di ogni principe è un parametro chiamato "Fede": la fede personale ha un valore di partenza che dipende dalla personalità del comandante e varia, quindi, in base a particolari scelte che egli compie sul campo di battaglia o diplomaticamente. La fede influenza la potenza e gli effetti delle "reliquie" che i principi portano con sé: oggetti sacri che possono aumentare la loro abilità in un gran numero di campi. Inoltre, una fede elevata accresce il morale delle truppe in battaglia.



CRUSADERS: THY KINGDOM COME

Virgin Spagna organizza una nuova crociata.

SCONTRI IPOTETICI

Crusaders consente scontri tra crociati e Saraceni in modalità "skirmish" tra più giocatori in multiplayer, via Internet o LAN. Per il momento, non si hanno molte notizie su questa modalità, ma gli avversari potranno decidere il numero di truppe da schierare e la mappa, anche se non si sa nulla né di un generatore di territori casuali, né di un editor.

A causa del numero dei nobili europei che vi parteciparono, la prima crociata venne chiamata "la crociata dei principi" e segnò l'inizio di un lunghissimo periodo di guerre, paci precarie e tribolazioni tra l'Europa cristiana e i popoli musulmani che avevano occupato i territori della Terra Santa.

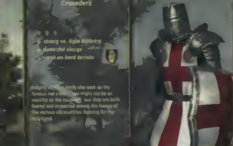
Le sue origini vengono fatte risalire al 1095, al concilio di Clermont e al sermone tenuto da papa Urbano II. All'invito del Pontefice, risposero fedeli da ogni angolo d'Europa e di ogni ceto sociale: i Normanni dell'Italia meridionale si misero in marcia insieme ai principi del Sacro Romano impero, e nobili circondati da reggimenti di cavalieri unirono le forze con contadini e uomini comuni equipaggiati con armi improvvisate. Davanti a loro c'era un'impresa titanica: raggiungere la capitale dell'Impero d'Oriente, Costantinopoli, e da lì discendere lungo le "terre del Levante" fino a liberare la città sacra di Gerusalemme. Ovviamente, i Saraceni e le altre popolazioni delle regioni attraversate non rimasero con le mani in mano, e ciò che accadde ci viene raccontato dal gioco strategico di Virgin Play: *Crusaders: Thy Kingdom Come*.

In *Crusaders*, il giocatore interpreta un principe scelto tra i cinque più importanti che parteciparono alla prima crociata. Ogni nobile è caratterizzato da un set di statistiche che includono la sua storia e la nazionalità di provenienza, quanto denaro ha a disposizione, la sua abilità in combattimento, le ragioni che lo hanno spinto a unirsi alla crociata e perfino i suoi personali sogni di gloria. All'inizio del gioco, tutti i principi cristiani si ritrovano a Costantinopoli e la marcia comune verso Gerusalemme è narrata attraverso una campagna di 12 scenari collegati. Questi si svolgono su una serie di mappe enormi, che si avvalgono di una nuova tecnologia 3D proprietaria realizzata dagli sviluppatori ungheresi di Neocore; i terreni rappresentati variano dalla macchia mediterranea alle aride distese (rocciose e sabbiose) del vicino Oriente. Le condizioni atmosferiche mutano imprevedibilmente, con la possibilità di pioggia, vento e tempeste di sabbia – mentre il gioco prevede un realistico ciclo giorno-notte per le battaglie più lunghe: tutti fenomeni che avranno un impatto concreto sulle prestazioni delle truppe.

Ogni battaglia deve essere vinta se si desidera accedere alla successiva, ma gli eventi che conducono al trionfo possono variare in base a come si è giocato: delle truppe possono essere perdute inutilmente, mentre magari altre si sono distinte eroicamente, accumulando esperienza che si materializza concretamente con l'acquisizione di bonus (come frecce perforanti contro le armature o migliori capacità di spostamento in terreni difficili). Anche il nostro principe, con il progredire della campagna, acquisisce nuove abilità, armi e corazze, ed è dunque personalizzabile in modo simile a quanto avveniva con gli eroi in *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors*. Il risultato di tutto questo è che l'esercito e i suoi comandanti "ereditano", di battaglia in battaglia, quanto di buono o di pessimo si è ottenuto negli scontri precedenti, con la possibilità









Anche i diversi tipi di unità hanno caratteristiche individuali, che possono essere consultate in un apposito database.

PRINCIPI CON LA CROCE

All'inizio di ogni campagna, il giocatore deve decidere quale principe cristiano "interpreterà". Le scelte possibili sono cinque:

Goffredo di Tolosa: Un giovane aristocratico proveniente dalla famiglia reale francese. Pur non avendo doti personali eccelse, è alla testa di un esercito di soldati professionisti e ben equipaggiati.

Lotario di Aquisgrana: Proveniente dalla Lorena (regione ai confini tra Francia e Germania), partecipa alla crociata in cerca di gloria personale. È un astuto politico e un comandante prudente.

Pedro Louis Cativiela: Un giovane idealista, cresciuto nel regno di Aragona e Navarra, ma ora alla testa dell'esercito della Provenza. È il più religioso e devoto dei principi cristiani.

Ruggiero di Hastings: Discendente dei conquistatori normanni dell'Inghilterra, comanda un esercito di mercenari di varia qualità. I suoi obiettivi principali sono fama e fortuna.

Roberto di Napoli: Un altro normanno, ma nativo dell'Italia meridionale. È un comandante brutale, nelle cui vene scorre il sangue degli antenati vichinghi, e abile solo con la spada.





Una volta completata la campagna, potremo rigiocare le battaglie dal punto di vista dei Saraceni.

PUNTI DI VISTA

Una volta completata la campagna principale, verranno sbloccati 12 scenari addizionali che consentiranno di rigiocare le battaglie dal punto di vista degli avversari – ovvero i Saraceni e i loro alleati. Questi scenari, però, non saranno legati da una trama; in compenso, potremo gestire eroi arabi, coma Duquaq di Damasco (signore della città siriana) o Karbogha di Mosul (che nel 1098 attaccò alle spalle l'esercito crociato durante l'assedio di Antiochia).

di arrivare ai capitoli finali con una schiera di solidi veterani, oppure (come, storicamente, accadde a molte crociate) del tutto inadeguata alla sfida.

Gli scontri si svolgono in tempo reale, con un sistema di movimento e combattimento che ricorda quello di *Medieval II: Total War*. Gli elementi geografici del terreno (colline, boschi, dune, strade) influiscono sul combattimento delle unità in base al loro tipo (se la fanteria può essere travolta senza difficoltà dalla cavalleria pesante in campo aperto, le cose si ribalteranno se gli uomini a piedi si trincerano in un bosco, armati di picche). Gli sviluppatori hanno implementato in *Crusaders* un completo motore di leggi fisiche che non si limita a rendere più spettacolari gli effetti di distruzione, ma influisce direttamente sui risultati di combattimento: ogni cosa, da massi che rotolano lungo un pendio a pezzi di mura scagliati in aria dalla pietra di una catapulta, è potenzialmente in grado di colpire e distruggere ciò che le sta intorno, e il tutto è calcolato dinamicamente in tempo reale.

"COMBATTEREMO NEI PANNI DI UNO DEI CINQUE PIÙ IMPORTANTI PRINCIPI CRISTIANI"

Ma non solo di questioni militari deve preoccuparsi il nostro principe: il campo dei crociati è diviso in varie fazioni e, la Storia insegna, non c'è come il marciare contro un nemico comune per fare emergere odi e divisioni tra gli alleati. In *Crusaders*, il giocatore si trova dunque costretto a destreggiarsi diplomaticamente tra le diverse fazioni, ognuna legata a una corona europea, e tutte caratterizzate da unità e pregi a loro propri. Scegliere gli amici giusti anche in base all'andamento della guerra e alle battaglie che ci attendono è uno degli aspetti fondamentali, dal momento che, in base alle nostre decisioni, potremo anche procurarci delle inimicizie pericolose.

Il culmine della campagna è, naturalmente, l'assedio di Gerusalemme e per tale parte gli sviluppatori non si sono affatto risparmiati, realizzando una mappa che ricostruisce la città esattamente com'era! Proprio così: ogni strada, palazzo e torre sono stati collocati, per quanto possibile, nel luogo in cui si trovavano storicamente al momento dell'arrivo dei crociati, e le panoramiche "a volo d'uccello" sulla vasta ricostruzione in 3D della città sono non solo da mozzare il fiato, ma superiori in scala a qualunque mappa presentata da *Medieval II: Total War*.

Non vediamo l'ora di cimentarci in quella che deve essere una delle battaglie più epiche mai apparse su un monitor per PC. E, se tutto andrà bene, non dovremo attendere troppo per arruolarci anche noi nell'esercito di *Crusaders*.



ISTANTANEA SU: *CODENAME: PANZERS COLD WAR*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Stormregion
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.stormregion.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** La serie *Codename: Panzers* si è sempre distinta per l'ottima giocabilità, le belle trame e un realismo insolito per il genere RTS – tre qualità che hanno contribuito ad avvicinare le simulazioni storiche anche ai giocatori occasionali, senza sacrificare un notevole spessore strategico. *Cold War* ci trasporterà, una volta di più, indietro nel tempo, in un periodo cruciale della storia europea, con un motore di gioco completamente rinnovato.



I due contendenti possono schierare squadre di vario tipo: assaltatori, bazooka, armi pesanti; e quindi personalizzarle ulteriormente.




Il gioco presenta condizioni di luce e meteorologiche variabili, come giorno, notte, pioggia, nebbie e altre; tutte influiranno sulle prestazioni delle varie unità.

GHEPARDO IN GUERRA

Cold War utilizza una nuova versione del motore grafico Gepard denominata "Gepard 3". Questa tecnologia garantisce supporto completo a Vertex e Pixel Shader 3.0, e permette di rappresentare i campi di battaglia della guerra fredda con un realismo finora sconosciuto nella serie *Codename: Panzers*. A rendere il tutto più verosimile, vi è l'impiego di un nuovo e sofisticato motore di leggi fisiche, che consentirà al programma di modellare i danni alle strutture (incluso il crollo di interi palazzi) in tempo reale e senza utilizzare modelli precalcolati. Ciò significa che l'impatto delle armi pesanti sugli elementi del paesaggio sarà simile a quello che esse avrebbero avuto nella realtà, introducendo nel gioco un elemento di imprevedibilità che dipende unicamente dalle azioni belliche effettuate dalle diverse unità.



CODENAME: PANZERS – COLD WAR

A Berlino Est, la Guerra Fredda sta per riscaldarsi...

DOPO avere coperto buona parte dei teatri bellici della Seconda Guerra Mondiale, la serie di strategici in tempo reale *Codename Panzers* compie qualche passo avanti nel tempo, e si sposta sugli eventi di una possibile "storia alternativa" (anche se terribilmente verosimile).

Dopo la fine del secondo grande conflitto e la sconfitta del Terzo Reich, le potenze occidentali e l'Unione Sovietica, un tempo alleate, si fronteggiarono ai due lati di un'Europa divisa. Come disse il grande statista Churchill, una "cortina di ferro" era scesa a separare un continente in due aree di influenza: quella sovietica e dei suoi paesi "satelliti" (Polonia, Cecoslovacchia, Ungheria...) e quella degli Stati Uniti e dei loro alleati europei – che presto riunirono le proprie forze fondando l'organizzazione chiamata NATO.

Fu l'inizio della Guerra Fredda, ovvero un lunghissimo periodo di "potenziale conflitto" tra i due blocchi. Lo scoppio di una terza guerra mondiale, per quanto possibile, era però contemplato con orrore da entrambe le parti, a causa dell'eredità più grande lasciata, in fatto di armamenti, dalla Seconda Guerra Mondiale: le armi atomiche. Una guerra che, da convenzionale, si fosse trasformata in "nucleare" avrebbe con buona probabilità condotto alla devastazione di immense aree del pianeta, lasciando ben pochi vincitori. Malgrado ciò, i momenti in cui lo scontro aperto tra Est e Ovest venne sfiorato furono parecchi, e tra questi vi fu il blocco di Berlino del 1948-49. Nessuna nazione più della Germania stava subendo gli effetti della Guerra Fredda: di fatto scissa in due nuovi stati (Germania Est e Germania Ovest), l'ex grande potenza aveva visto la sua stessa capitale, Berlino, divisa in due settori controllati dall'Unione Sovietica e dagli alleati occidentali.

Nel giugno del 1948, i sovietici tentarono il "gran colpo", bloccando tutti gli accessi al settore occidentale della città. L'obiettivo era di costringere le guarnigioni alleate a ritirarsi causa mancanza di rifornimenti, ma gli Stati Uniti risposero con una gigantesca operazione di assistenza aviotrasportata. Per quasi un anno il mondo trattenne il fiato, ma, nel maggio del 1949, l'URSS cedette e rimosse il blocco militare da Berlino Ovest. Ed è qui che il gioco di Stormregion *Codename: Panzers – Cold War* si distacca dalla Storia: il 9 aprile 1949, un incidente aereo coinvolge un trasporto americano e un MiG russo in ricognizione sopra la città; dallo scambio reciproco di accuse si passa rapidamente ai fatti e l'Unione Sovietica mette in moto il suo piano di occupazione. Sul terreno gli alleati sono in inferiorità numerica, e devono contenere l'assalto come possono. Questo "cosa sarebbe successo se...?" viene raccontato da *Cold War* in una campagna formata da diciotto scenari collegati.

Gli appassionati della serie *Codename* sapranno che si tratta di strategici in tempo reale caratterizzati da una cura per la verosimiglianza storica e la rappresentazione dei mezzi che li avvicina

LA SQUADRA GIUSTA

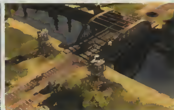
Le unità sotto il controllo del giocatore sono organizzate in squadre (per la fanteria) e singoli mezzi (per i veicoli), mentre alcuni personaggi particolari, come gli Eroi, sono rappresentati individualmente. Le squadre guadagnano esperienza di battaglia in battaglia, ma solo se sopravvivono, ed è per questo che perdere una squadra di veterani in modo stupido equivale a un piccolo disastro. A esse possono essere assegnati "specialisti" che ne aumentano i talenti, come i Berretti Verdi (capaci di scavare tunnel e di portare i propri uomini oltre le linee nemiche) o i Genieri, il cui compito è posare mine e filo spinato. Infine, *Cold War* consente al giocatore di "personalizzare" le singole unità acquistando per esse dei "miglioramenti": la lista include cannoni migliori per i veicoli, camuffamenti (che riducono la visibilità dell'unità sul campo), armi pesanti come i lanciafiamme, e capacità particolari (come il movimento anfibio per i mezzi). In alcuni scenari, sarà necessario impiegare abilità adeguate per conseguire certi obiettivi (quali mezzi anfibi per superare un fiume), e ciò porrà al giocatore diversi problemi interessanti.





Con una cannonata nel punto giusto, qualunque cosa, nel gioco, può essere trasformata in una barricata o in un ostacolo improvvisato.





IL RITORNO DEGLI EROI

La serie *Codename: Panzers* si è sempre distinta per le trame molto curate che legavano le sue campagne di scenari collegati, spesso centrate sulla storia di uno o più personaggi coinvolti nelle vicende belliche (a talvolta rappresentati fisicamente sulla mappa da unità speciali durante le battaglie). *Cold War* continua in questa tradizione, con una sorpresa per i fan della serie: vedremo tornare alcuni degli "eroi" che abbiamo conosciuto nei capitoli precedenti, ora impegnati in una nuova e inaspettata guerra dopo le avventure trascorse nel secondo conflitto mondiale.





Conquistare i cosiddetti "punti di rinforzo" sulla mappa è fondamentale per ottenere nuove unità; queste vengono spesso aviotrasportate.

al genere dei wargame realistici – senza però cadere nella complessità di questi ultimi. Ogni scenario della campagna (che è a sua volta sostenuta da una robusta trama) inizia con il giocatore al comando di un certo contingente di forze.
Al contrario di altri RTS, in *Cold War* non si possono costruire nuove unità o strutture: eventuali combattenti addizionali arrivano sotto forma di "rinforzi", che vengono sbloccati in seguito a eventi particolari o alla conquista di precisi obiettivi (per esempio, se si cattura un aeroporto, aerei o elicotteri possono portare in zona nuovi contingenti). Il giocatore, però, è in grado di controllare, in parte, la natura di questi rincalzi: una schermata (chiamata, con una punta di ironia, "il Mercato") consente di "acquistare" truppe e mezzi da far giungere ai punti di rinforzo, pagandoli in "punti-prestigio". Gli stessi punti-prestigio possono altresì essere usati per richiedere azioni di supporto quali attacchi aerei provenienti da aree fuori mappa.

"LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE INFLUIRANNO SULLE OPERAZIONI BELLICHE"

Gli scenari offrono una grande varietà di situazioni: attacchi a postazioni difese, operazioni di commando, scontri campali tra carri, e via battagliando.

Un elemento interessante è che non esiste un solo modo di vincere ogni scenario, e i giocatori saranno liberi di applicare tattiche diverse; per esempio, tentare un attacco frontale, oppure conquistare dapprima postazioni elevate da cui appoggiare l'assalto principale con artiglieria a lungo raggio. A spingere verso l'impiego di tattiche sofisticate vi sono gli obiettivi secondari e quelli "segreti", che vengono rivelati solo in occasioni particolari (generalmente legate a operazioni particolarmente brillanti), e il cui conseguimento, sebbene facoltativo, aumenta la valutazione complessiva al termine dello scenario – garantendo più "punti prestigio" per quelli che bisognerà ancora affrontare.
Le missioni seguono le vicende per la maggior parte dal punto di vista della NATO, ma occasionalmente il giocatore verrà posto al comando delle forze nemiche, e potrà, nelle parole di Stormregion "collaborare con il KGB".
Infine, *Cold War* presenta una completa modalità multiplayer, con oltre 20 mappe dedicate e tre tipi di partita: "deathmatch", dominazione e cooperativa.

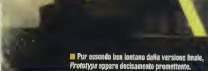
Cold War tenterà di mantenere tutta l'immediatezza di *Codenome: Panzers*, introducendo dei miglioramenti al sistema di gioco di questa serie davvero unica. Se riuscirà nel suo obiettivo, lo sapremo nel corso di questa primavera, quando la Guerra Fredda tornerà a imperversare sugli scaffali dei negozi.



TEMPO PER COMBATTERE

Ogni bravo generale sa che le condizioni atmosferiche hanno un impatto cruciale sul campo di battaglia, talvolta favorendo una delle due parti, talvolta svantaggiando entrambe. *Cold War* simula condizioni meteorologiche mutevoli, con relative variazioni nelle condizioni di luce, basandosi sul tempo atmosferico che, verosimilmente, ci si può attendere nella regione di Berlino in primavera (quando il gioco è ambientato). Tali condizioni influenzeranno in modo diverso la capacità delle varie unità di muoversi, combattere, avvistare i nemici e perfino avvertirne la presenza grazie all'udito.





■ Pur essendo ben lontano dalla versione finale, *Prototype* appare decisamente promettente.



■ Mutanti e militari si danno battaglia in una città in preda al caos.

ISTANTANEA SU: *PROTOTYPE*

■ **Casa:** Vivendi/Sierra
■ **Sviluppatore:** Radical Entertainment
■ **Genere:** Azione
■ **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core 2,6 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
■ **Internet:** www.prototypegame.com/splash/
■ **Nei Negozi:** Fine 2008
■ **Perché aspettarlo:** Si tratta di un promettente gioco a esplorazione libera, in una New York infestata da orde di infetti. La giocabilità intensa e l'accuratezza nella ricostruzione del leggendario spazio urbano rendono *Prototype* uno dei titoli più interessanti dell'anno.

NEW YORK, NEW YORK

"Manhattan non è mai stata ricreata con un simile livello di dettaglio prima d'ora," spiegano gli sviluppatori. Alla nostra obiezione – si profila all'orizzonte un certo *Grand Theft Auto IV* – i programmatori spiegano che la "loro" metropoli presenta un'atmosfera completamente differente. "Abbiamo voluto ricreare una città sporca, corrotta e inquinata. La pattumiera ha invaso le strade, il marcio aleggia ovunque. Abbiamo voluto trasmettere un senso di profondo malessere, di abbandono e di desolazione. Siamo ben lontani dalla New York digitale di Rockstar Games".

PROTOTYPE

Matteo Bittanti si avventura in uno scenario metropolitano da incubo!

NEW York, anno 2008. La megalopoli americana versa in uno stato di caos. Due fazioni si combattono senza esclusione di colpi: le forze speciali governative Black Watch e orde di cittadini che un virus sperimentale ha trasformato in famelici mutanti.

Prototype strizza l'occhio a film come "28 giorni dopo" e "L'Alba dei morti viventi", ma Tim Bennison, senior producer di Radical Entertaiment, cita altre fonti: "è un romanzo di Tom Clancy riscritto da Stephen King". In termini squisitamente ludici, ci troviamo di fronte a un gioco vasto, immersivo e altamente interattivo. Gli sviluppatori hanno scelto il palco della Game Developers Conference 2008 per presentarlo ufficialmente e la risposta del pubblico è stata calda, anzi, rovente.

Secondo Bennison, la modesta ambizione di *Prototype* "è di ridefinire la nozione stessa di gioco aperto", che "rappresenta, oggi, la modalità preferita dai giocatori". Alex Mercer, involontario protagonista di questo intenso e brutale action game, si muove sullo schermo con una grazia accentuata dalle sue possibilità di trasformazione. Viene alla mente l'immagine dell'agile e sinuoso Altair di *Assassin's Creed*, ma l'analogia non regge fino in fondo. Se quest'ultimo privilegia strategie stealth, *Prototype* premia il giocatore che produce la massima distruzione possibile. Il filo che unisce i due titoli è l'evocazione del parkour, l'arte di spostarsi nel modo più efficiente possibile all'interno di scenari urbani. Per efficiente si intende: sicuro, semplice e veloce. Per efficiente si intende: Alex Mercer.

La formula di Radical Entertainment è semplice: "more is new", traducibile come "l'addizione genera innovazione": "Un gioco di questo tipo funziona davvero solo se all'utente è consentito di spostarsi in ogni direzione, prodursi in decine di mosse differenti e dare vita a situazioni sempre diverse", spiega Bennison. "Se osserviamo l'evoluzione degli FPS", aggiungono gli sviluppatori, "notiamo che il margine di innovazione va diminuendo: da *Wolfenstein 3D* a *Call of Duty*, a *Call of Duty 4*, il miglioramento appare incrementale, non esponenziale". Questa situazione, secondo Radical Entertainment, è riconducibile alla natura relativamente chiusa degli sparatutto in prima persona. Per converso: "Un ambiente ludico aperto come quello di *Prototype* è formato da una serie di sistemi dinamici che interagiscono tra loro simultaneamente", chiarisce Bennison.

In un mondo aperto, il personaggio che controlliamo diventa uno strumento capace di apportare trasformazioni persistenti allo spazio che attraversa. Inoltre, questo modello consente di superare i limiti della narrazione lineare "che affliggono anche il più sofisticato degli FPS".

Per creare *Prototype*, i game designer di Radical Entertainment hanno studiato attentamente i titoli a "esplorazione libera" disponibili sul mercato (da *Grand Theft Auto* a *Crackdown*) per proporre qualcosa di *radicalmente* nuovo, se ci passate il



UN ANTI-EROE MODELLO?

Alex Mercer è il sinistro protagonista di *Prototype*, il volto nascosto dal cappuccio di una felpa sudicia, sporca di sangue non rappreso, il braccio che cela un'arma letale. Questo anti-eroe – un mutante che conserva (poche) briciole di umanità – soffre di amnesia. L'unico modo per recuperare i ricordi consiste nello sventrare gli altrettanto sfortunati passanti e nell'assorbirne la memoria con una mossa che ricorderà, ai giocatori con un po' di esperienza sulle spalle, *Mortal Kombat*. Non solo: questa operazione consente di acquisire le fattezze della vittima. "Per creare Alex ci siamo ispirati a Darth Maul e a Hannibal Lecter", spiegano gli sviluppatori, "ma anche agli anti-eroi del film Fight Club". Adesso è tutto chiaro.



Nel gioco, potremo assumere il controllo di numerosi veicoli, tra cui auto, carri armati ed elicotteri.



Le deformazioni in tempo reale aggiungono un elemento di realismo.



gioco di parole. Sul piano estetico, ci sono già riusciti. Maurice Kimball, visual development supervisor, illustra la peculiare atmosfera di *Prototype*: "Ho voluto creare un mondo realistico reso surreale da un unico elemento innovativo, il letale virus". Il risultato è perturbante: Manhattan appare, al tempo stesso, perfettamente riconoscibile e sconosciuta; familiare e minacciosa. La città virtuale è suddivisa in quattro tipi di zone: quelle "neutrali" (prive di ogni controllo), quelle "infette" (dominate dai mutanti), quelle "sicure" (controllate dai militari) e le zone di "guerra" (in cui soldati e infetti si danno battaglia). Alex Mercer si sposta da una sezione all'altra in piena libertà, arrecando danni irreparabili all'ambiente e investigando le cause del contagio.

Il nostro alter ego si muove sullo schermo, massacrando gli sfortunati che gli capitano tra i piedi e assorbendo la loro energia. Ci colpisce la brutalità del mondo immaginato dai programmatori.

"ALEX MERCER SI SPOSTA IN PIENA LIBERTÀ, ARRECANDO DANNI IRREPARABILI ALL'AMBIENTE"

Kimball precisa che: "*Prototype* si rivolge esclusivamente a giocatori adulti. Quel genere di utenti che trova particolarmente divertente spezzare il ginocchio di un passante con una mazza da baseball in *Grand Theft Auto*", dice sogghignando. Ma non si tratta di semplice disimpegno, assicurano i programmatori: "*Prototype* ci costringe a riflettere sul ruolo del governo e dell'esercito nei momenti di crisi, ma anche sugli effetti di una ricerca scientifica e genetica fuori controllo".

Ci impressiona, inoltre, la *vitalità* della New York simulata. L'azione è incessante e frenetica. Per esempio, dopo aver sventrato un carro armato e tolto di mezzo il pilota, assumiamo il controllo del mezzo, cominciando a falciare i militari e ad abbattere palazzi e costruzioni.

A un certo punto, fa capolino sullo schermo un elicottero dell'esercito, che ci scarica addosso una gragnuola di colpi. Saltiamo fuori dal cingolato prima che esploda e, con un balzo prodigioso, ci avventiamo sul velivolo. Il duello che segue sembra uscito da un film di Michael Bay ("Armageddon", "Pearl Harbor", "Transformers"). Il senso di gratificazione che deriva da questa distruzione creativa è difficile da descrivere e persino da ammettere.

Prototype è un curioso mix tra un blockbuster hollywoodiano, un gioco alla *Grand Theft Auto* e una simulazione di urbanistica. È troppo presto per pronunciarsi sulla riuscita dell'operazione – la pubblicazione del gioco è prevista per la fine del 2008 – ma quello che abbiamo visto ci è piaciuto. Molto.



PROTOTIPO VINCENTE

Dopo aver sviluppato titoli su licenza come *Scarface: The World is Yours*, i designer di Radical Entertainment hanno avuto la possibilità di creare un mondo del tutto originale. Qual è stata la linea guida del progetto? "I giocatori non chiedono più poligoni, ma esperienze ludiche avvincenti", ci hanno spiegato. Creare simili esperienze, tuttavia, è tutt'altro che semplice. *Prototype* ha richiesto oltre due anni di lavoro e un team di 66 persone (34 per il gruppo base, più numerosi freelance sparsi per il mondo, Cina inclusa).

ISTANTANEA SU: *SPORE*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Genere:** Simulatore di evoluzione
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.spore.com
- **Nei Negozi:** Settembre 2008
- **Perché aspettarlo:** *Spore* rappresenta il coronamento del sogno di Will Wright fin da titoli classici come *Sim Earth* e *Sim Life*: simulare l'origine e l'evoluzione della vita, dai più lontani primordi a un futuro per ora solo ipotizzabile dalla fantascienza. EA è decisa a supportare la sua visione consentendo ai giocatori non solo di esplorare e popolare intere galassie virtuali, ma di metterle in connessione attraverso la Rete, così da formare un universo digitale ancora più vasto.





Mangiando altre creature, il nostro microrganismo accumula Punti-DNA, che possono essere "spesi" per acquistare artigli, organi di movimento e altri miglioramenti.

CELLULE CELLULARI

Oltre che per PC, *Spore* verrà pubblicato anche per Mac, Nintendo DS e dispositivi cellulari. Il "codice genetico" digitale delle creature sarà sintetizzabile in file delle dimensioni di 10-20 Kb, quindi teoricamente non dovrebbero esserci difficoltà a farle migrare tra piattaforme diverse. Al momento, però, EA ha solo confermato la compatibilità tra le versioni PC, Mac e cellulari. Inoltre, mentre il gioco è atteso a settembre 2008, la versione per cellulari apparirà probabilmente già a maggio. Essa sarà limitata al primo livello di sviluppo (ovvero, se ci perdonate il gioco di parole, quello "Cellulare"), ma, nella modalità "Arena", consentirà sfide online tra persone che avranno installato il gioco sul proprio apparecchio. Inoltre, come abbiamo già scritto, chi lo vorrà, potrà esportare la propria creatura sul PC e continuare la sua avventura da lì.



SPORE

Abbiamo posato gli occhi su una versione quasi completa dell'atteso *Spore*.

DOPO innumerevoli anteprime e presentazioni (molte delle quali condotte dallo stesso Will Wright), EA ha finalmente presentato alla stampa italiana la prima versione "funzionante" e pressoché completa di tutte le sue funzionalità di *Spore*, il nuovo, ambizioso progetto dei creatori di *The Sims*.

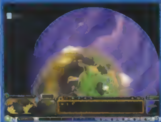
Spore, per coloro che hanno vissuto fino a oggi in un laboratorio sotterraneo, è un simulatore di "evoluzione". Lo scopo del giocatore è, infatti, quello di guidare un organismo biologico dalle sue origini unicellulari fino alla conquista della galassia e oltre. Il tutto è articolato su cinque Fasi, con una progressiva crescita e mutazione della creatura di partenza: Cellulare (in cui occorre sopravvivere ed evolversi nel "brodo primordiale"), delle Creature (la conquista della terraferma), Tribale (prime forme di organizzazione sociale), della Civiltà (conquista planetaria) e Spaziale (colonizzazione di altri pianeti). Per passare da una Fase alla successiva occorre ottenere dei conseguimenti, come essere la prima razza a raggiungere l'intelligenza sul pianeta d'origine, oppure conquistare o annettere diplomaticamente le altre nazioni (nella Fase della Civiltà) fino a creare un governo globale. Mentre, inizialmente, sembrava che partire nella Fase Cellulare sarebbe stato obbligatorio, nell'ultima versione del gioco, Maxis ha inserito la possibilità d'iniziare da una qualsiasi delle cinque tappe, così da permettere ai giocatori di sperimentare subito con la loro Fase preferita.

Le anteprime pubblicate in precedenza su GMC hanno già descritto gli elementi principali del gioco: vediamo dunque di concentrarci sulle novità presentate durante la tappa milanese del tour di *Spore*. Innanzitutto, l'online: un aspetto del programma per il quale gli sviluppatori stanno preparando una notevole infrastruttura. In termini semplici, ogni volta che il gioco si connette a uno dei server di *Spore* gestiti da EA, le galassie virtuali presenti sul nostro disco fisso si collegheranno a quelle di altri utenti online, formando un universo ancora più grande. Le creature che le popolano potranno quindi "migrare" da un PC all'altro, e vedremo le nostre città della Fase della Civiltà sorvolate da UFO o visitate da ospiti veramente "alieni" – nel senso che sono stati creati, con l'editor incluso, da giocatori che magari si trovano su altri continenti! Ciò avverrà, naturalmente, se abiliteremo l'opzione apposita, ma l'idea è assai affascinante, e potremo "salvare" sul nostro hard disk una copia di tutto ciò che ci interessa, dando un "voto" (visibile a tutti) ai contenuti realizzati da altri fan. Inoltre, sono presenti dei "filtri" che consentiranno di bloccare l'accesso a contenuti indesiderati (come creature dall'aspetto indecente): per esempio, sarà consentito realizzare liste di "amici", ovvero persone di fiducia da cui accetteremo materiale senza problemi. Contenuti particolarmente offensivi saranno segnalabili a EA.

Parlando dell'editor, EA pensa di pubblicarne una versione gratuita poco prima dell'uscita di *Spore*, così da permettere ai fan di iniziare a sperimentare (come era accaduto con The Body Shop per *The Sims 2*). Si tratta di uno strumento estremamente flessibile e i progettisti di Maxis lo hanno

CIVILTÀ D'ÉLITE

Una delle caratteristiche più interessanti della Fase Spaziale è l'incontro con altre civiltà evolute. I rapporti tra razze cosmonaute possono variare dalla guerra totale all'amicizia. Nel primo caso, sarà lecito attendersi battaglie tra astronavi, distruzione di interi pianeti e così via. Nel secondo, sarà possibile ricevere dai nuovi conoscenti delle "richieste": di fatto delle missioni che, se completate, miglioreranno radicalmente i nostri rapporti con loro e porteranno ad altri vantaggi. Per il momento, EA non si è dilungata sulla natura di tali missioni, ma ha già specificato che esse saranno codificate nel programma e non potranno essere alterate dai giocatori attraverso l'editor. Non sarà possibile, in sostanza, creare nuove "quest", come invece avviene in *Morrowind* e *Oblivion*.





■ Chi non farebbe amicizia con un buffo animalone viola e arancio? Un Tirannosauro, per esempio.



■ L'editor di *Spore* è così flessibile, che si possono perfino realizzare contenuti "realistici", come palazzi ispirati all'architettura del New England.



■ "Magiare o essere mangiati" rimarrà un concetto fondamentale del gioco, anche nelle Fasi più avanzate.

già utilizzato in modo assai eclettico; uno di loro, a titolo dimostrativo, ha realizzato uno zoo di creature che riproducono le forme di tutte le lettere dell'alfabeto. Altri hanno progettato UFO le cui fogge variano dalla slitta di Babbo Natale a vasche da bagno volanti, e così via. Ogni elemento del gioco può essere personalizzato: edifici, parti del corpo delle creature, veicoli, e solo la fantasia e il talento artistico del giocatore decideranno se le sue civiltà assomiglieranno alla megalopoli del film "Blade Runner", a Disneyland o a paesaggi tratti dai quadri di Magritte. In sostanza, ci attendono dei veri spettacoli negli universi virtuali di *Spore*! Per semplificare l'organizzazione dei contenuti, il programma consente di assegnare delle "etichette di catalogazione" alle nostre creazioni, in modo da renderne facile la ricerca sia a noi, sia ad altri utenti. In più, una

"LE CREATURE POTRANNO MIGRARE ATTRAVERSO LA GRANDE RETE"

"Sporepedia" (idea, riteniamo, mutuata dalla "Civilopedia" di *Civilization*) organizzerà in un database comodamente accessibile tutte le informazioni che avremo raccolto, scoperto o sbloccato nel gioco.

Oltre agli elementi citati, *Spore* presenta una quantità di contenuti accessori enorme. Dal momento che le creature comunicano tra loro con la musica (un'idea che trae ispirazione dal film "Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo" di Steven Spielberg), EA includerà anche un "editor di melodie". Ci sono dozzine di conseguimenti da raggiungere nel gioco e ognuno viene ricompensato da uno "scudetto" che appare nella scheda riassuntiva delle attività. Non mancano, ovviamente, dei "trucchetti", ma chi li utilizzerà vedrà apparire sulla propria scheda lo scudetto del "joker" – vanificando così i risultati ottenuti.

Seguendo *Spore* fin dal suo annuncio, possiamo dire di averlo davvero visto crescere ed evolversi come una delle creature che ne sono protagoniste. EA ha razionalizzato la struttura di gioco e stabilito obiettivi chiari per ogni Fase Evolutiva, senza per questo limitare la libertà degli utenti – incrementando al tempo stesso le opportunità di personalizzare i propri universi personali.

Non resta che attendere il giorno in cui le "Spore" pioveranno dal cielo e inizieranno a moltiplicarsi sugli scaffali – secondo Electronic Arts, a settembre 2008.



LA NASCITA DELLA VITA

Sebbene la versione di *Spore* da noi provata apparisse completa ed efficiente, EA sta ancora lavorando al bilanciamento del gioco, all'infrastruttura per l'online e agli ultimi dettagli. Uno degli obiettivi principali del team di programmatori è, al momento, l'ottimizzazione: EA desidera pubblicare un gioco capace di girare senza problemi su PC e portatili di ogni livello, con requisiti di sistema molto bassi, così da raggiungere la più vasta fetta di pubblico. Secondo quanto comunicato da EA, potremo immergerci nella lotta all'evoluzione di *Spore* a settembre 2008.

EVENTI MEMORABILI

Per rendere ancora più interessante la vita alle creature virtuali, i progettisti hanno inserito nel gioco degli Eventi Planetari inattesi; ognuno di essi può consistere in una semplice fonte di meraviglia (come l'apparizione di astronavi o fenomeni naturali insoliti), oppure causare problemi e grattacapi concreti. EA vuole mantenere il massimo segreto su di essi, così da preservare le numerose sorprese, ma durante la dimostrazione milanese abbiamo assistito all'arrivo di un Epic: una creatura gigantesca, fortissima e distruttiva, paragonabile, nel nostro mondo, a un T-Rex o a Godzilla, a capace di devastare un'intera civiltà. La battaglia che ne è seguita è stata assai... tesa.

THE SIMS 3

Dopo tante illazioni, voci di corridoio e indiscrezioni, Electronic Arts scopre le carte: il terzo capitolo di una delle saghe videoludiche di maggior successo di tutti i tempi vedrà presto la luce. Paolo Cupola è volato a San Francisco e ha chiuso nel confessionale gli sviluppatori di The Sims 3!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Simulazione di vita
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Sito Internet:** http://thesims.ea.com
- **Data di uscita:** fine 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1987 dal leggendario programmatore statunitense Will Wright, Maxis è stata ufficialmente acquisita da Electron[illegible] Arts il 28 luglio 1997 (il nome e il logo della compagnia sono stati poi ritirati nel 2006, in quant[illegible] pien[illegible]mente assimilati in EA). Sp[illegible]alizzata in [illegible] di simulazione, il primo titolo r[illegible]to da Maxis è stato il leggendario *[illegible]imCity*. [illegible] prima versione del gioco fu [illegible]vil[illegible]ppata da Wright nel 1985 per C[illegible] [illegible]4, ma [illegible] vollero 4 anni e la creazione di [illegible] perché *SimCity* venisse pubblicato per Amiga, Mac, C64 e PC. Da quel[illegible] momento, la serie conobbe il successo noto a tutti. Oltre che per *SimCity*, Maxis è ricordata soprattutto per la saga di *The Sims*, iniziata nel 2000, ed [illegible] attualmente impegnata anche nello sviluppo di un altro grande titolo: *Spore*.

LA serie di *The Sims* rappresenta oggi (secondo i dati ufficiali diramati da Electronic Arts) la saga più venduta nella storia dei giochi per PC, con una "community" online di appassionati che rivaleggia con quella di *World of Warcraft*.

Per questo, nonostante il concept di base non offra particolari opportunità di stravolgimenti o innovazioni strutturali nel sistema di gioco, EA ci riprova e si prepara a sfornare il terzo capitolo di *The Sims*. Per avere qualche dettaglio in più, siamo andati in California, negli studi del colosso nordamericano, esattamente nel luogo in cui il gioco è attualmente in fase di sviluppo. Ecco cos'abbiamo scoperto.

"Cosa si potrà mai fare in *The Sims 3* che non sia già stato provato nei capitoli precedenti, solo in maniera un po' più rudimentale? Cosa dobbiamo aspettarci di nuovo, oltre a una grafica rivoluzionata e a qualche novità marginale?". Sono queste le domande, le perplessità più ricorrenti che abbiamo avuto occasione di leggere nei forum (anche quello di GamesRadar) dedicati al mondo di *The Sims*, prima di incontrare i programmatori. Un dubbio legittimo: per quanto il gioco rappresenti un tema tutt'altro che scontato, il concetto di fondo è abbastanza semplice e, per certi versi, auto-limitante. Simulare la vita di una persona "normale", infatti, vincola notevolmente la creatività degli sviluppatori (malgrado, nei capitoli precedenti della serie, si sia vista una notevole componente legata alla magia e al soprannaturale) e l'unica strada percorribile sembra quella di rendere il gioco sempre più vicino all'esistenza "vera", con una grafica più realistica e con situazioni sempre più verosimili.

COME ERAVAMO

La saga di *The Sims* è iniziata nel 2000. Dopo svariate espansioni, nell'autunno del 2004 è stata la volta di *The Sims 2*, anch'esso accompagnato da numerosi "expansion pack", l'ultimo dei quali, *The Sims 2: Freetime* ha visto la luce giusto il mese scorso.



***The Sims* (2000).** In cucina: la tipica grafica assonometrica non permetteva elevati livelli di dettaglio. In quest'immagine tratta dall'espansione *The Sims Superstar*, i Sims sono costituiti da pochi poligoni con una texture elementare.



***The Sims* (2000).** Un'occhiata agli edifici: anche qui la grafica assonometrica non permette un elevato livello di dettaglio. Il motore grafico più elementare consente una libertà di disposizione piuttosto limitata. La città dei Sims è piatta e "lineare", disposta un po' a scacchiera.



***The Sims 2* (2004).** Il motore grafico 3D permette un livello di dettaglio migliore. Zoomando sui personaggi, però, la texture dei dettagli (come i capelli) risulta ancora piuttosto spartana e i movimenti poco naturali.



***The Sims 2* (2004).** Le cose migliorano notevolmente con il motore grafico 3D. La città è ancora piatta, ma la disposizione degli edifici è più irregolare e realistica. Il livello di dettaglio grafico è più convincente, così come la varietà degli elementi di background.



***The Sims 3* (2008).** Il livello di dettaglio è decisamente migliorato. Notate l'ombreggiatura e le pieghe sugli abiti dei due Sims. Da questa immagine non è possibile percepirlo, ma anche l'animazione dei personaggi è ora molto più fluida e realistica.



***The Sims 3* (2008).** Grafica molto realistica, che si evidenzia ancora di più "zoomando" sugli edifici. Con il nuovo motore 3D, la città non è più piatta: ci sono colline, avvallamenti, salite e discese. il livello di dettaglio è elevato, come si vede nell'immagine a lato.

LA RISPOSTA DI EA

Dopo il nostro incontro con i portavoce di Electronic Arts, possiamo rivelare che le previsioni dei giocatori erano fondate. *The Sims 3* non stravolge il sistema di gioco, ma ne migliora le idee di base, rendendo la vita artificiale dei Sims molto più verosimile e "realistica". Ciò comporta una notevole mole di problemi tecnici cui far fronte. Si pensi solo al fatto che EA sta dedicando al progetto ingenti risorse e che lo stesso ha già subito un ritardo significativo sulla propria tabella di marcia. Il lato positivo è che i miglioramenti cui gli appassionati avranno accesso al momento dell'uscita di *The Sims 3* nei negozi (per il quale, è bene precisarlo, non esiste ancora una data definitiva) sono decisamente coinvolgenti.

In sintesi, il processo di revisione da parte di Electronic Arts ha riguardato sei differenti aspetti del gioco: in primo luogo il motore grafico, ora molto più fluido e dettagliato; poi le meccaniche relazionali e l'interazione tra i Sims del giocatore e quelli gestiti dal computer, controllate da un nuovo sistema denominato "Living Neighborhood" ("Vicinato Vivente"); di seguito, l'editor di creazione dei personaggi "Create-A-Sim", dotato di numerose funzionalità aggiuntive rispetto a quelle già presenti in *The Sims 2*; vengono, quindi, gli algoritmi di gestione della personalità dei Sims, ora dotati di un nuovo sistema basato sull'implementazione di un numero elevatissimo di tratti caratteriali (definiti Trait); non poteva mancare l'editor di gestione dei contenuti personalizzabili dall'utente e, infine, c'è la giocabilità caratterizzata da un numero significativamente più vasto di attività che i nostri Sims riusciranno a intraprendere.

IL NUOVO LOOK

Già dalle immagini che avrete occasione di ammirare in queste pagine è possibile evidenziare il significativo balzo generazionale subito dalla grafica del gioco. Il livello di dettaglio rivela ora una cura estrema per i particolari, anche quelli apparentemente più marginali. Le cartacce lasciate cadere dai Sims, per esempio, proiettano sul marciapiede un'ombra "vera", resa possibile dagli algoritmi di "ray-tracing" introdotti nel motore grafico di *The Sims 3*, non una finta ombra prerenderizzata a bassa risoluzione come avviene in *The Sims 2*.

I riflessi sulla superficie dell'acqua di una fontana sono anch'essi calcolati in tempo reale, mentre il numero di poligoni che compongono personaggi, oggetti e ambientazioni del nuovo capitolo è stato quasi centuplicato rispetto al precedente. Anche la fluidità e la naturalezza delle animazioni è stata notevolmente migliorata "grazie a un numero consistente di sessioni di motion capture presso il nostro media lab, in cui siamo stati coinvolti un po' tutti", ci ha rivelato con un sorriso Addison Ames, direttore delle pubbliche relazioni per la serie *The Sims*. Sorprendentemente, la nuova grafica,

SCENDE LA SERA

Una delle novità di maggior rilievo di *The Sims 3* è una rappresentazione ancora più realistica delle varie fasi della giornata. L'effetto grafico è assolutamente stupefacente, ma il passaggio dal giorno alla notte non ha solo un semplice scopo estetico, influenzando l'attività dei Sims in maniera coerente. Nell'immagine, abbiamo scattato una foto a una città in quattro momenti distinti (da sinistra a destra): alba, tarda mattinata, tardo pomeriggio (un'ora prima del tramonto) e notte.



SCATENA LO STILISTA CHE C'È IN TE!

Mai come in questa edizione è stata data grande libertà di personalizzazione ai giocatori. Sono moltissimi gli elementi che possono essere "customizzati" in *The Sims 3*: mobili, tappezzeria, elementi d'arredo, acconciature, abiti. Uno speciale editor è stato inserito tra i "tool" per facilitare il lavoro ai giocatori e permettere loro di esprimere al meglio le proprie potenzialità creative.
Gli oggetti prodotti, inoltre, possono essere scambiati mediante connessione a internet.





Il romanticismo resta uno dei temi centrali di *The Sims 3*, anche se questa volta ci sarà una concorrenza più agguerrita da parte dei Sims gestiti dal computer.

ADDOMINALI SCOLPITI

Le possibilità di personalizzazione non si esauriscono semplicemente nei mobili, negli abiti e nelle acconciature, ma si estendono con grande efficacia ai Sims stessi. L'editor di personaggi permette un elevatissimo livello di dettaglio nel design fisico del nostro alter ego digitale. Il colore della pelle; la tonalità, la profondità, l'altezza e la distanza degli occhi; il tipo di acconciatura, il colore dei capelli, il profilo del mento: tutto è liberamente definibile dall'utente. Anche la corporatura, ora, può essere controllata da un semplice cursore che controlla il rapporto peso-altezza del nostro Sim. Noi ci siamo divertiti a variare velocemente l'indice di massa corporea a un'ignara cavia, passando in pochi secondi dal fisico asciutto da fotomodella a quello di una persona affetta da gravi disturbi alimentari.





per quanto onerosa, non richiederà risorse da computer di "ultima generazione": pur non avendo specificato i requisiti consigliati, i programmatori EA hanno assicurato che, al momento del lancio, *The Sims 3* potrà tranquillamente girare su PC di "fascia media".

> "I personaggi di The Sims 3 saranno dotati di una propria autonomia decisionale"

VICINATO VIVENTE

Il Living Neighborhood è senza dubbio l'aspetto più innovativo di *The Sims 3*, quello che lo caratterizza in maniera più evidente. Invece di avere "vicinati" composti da tanti "lotti" di fatto separati l'uno dall'altro, la nuova ambientazione sarà un'unica cittadina entro cui i personaggi si muoveranno senza soluzione di continuità.

I personaggi (gestiti dal computer) di *The Sims 3* saranno "veri", caratterizzati da una propria autonomia decisionale. Ognuno di essi (non è stato precisato il numero esatto di personaggi "non giocanti" che abiteranno il microcosmo di *The Sims 3* nella versione definitiva, ma gli sviluppatori hanno lasciato intendere che si aggirerà intorno al centinaio) sarà definito da un preciso bagaglio culturale, da caratteristiche psicologiche predefinite, da ambizioni predeterminate e da un preciso background. A partire da esso, ogni Sim si comporterà seguendo dei sofisticati algoritmi di Intelligenza Artificiale, che lo porteranno a compiere delle scelte coerenti con le proprie aspettative e ambizioni, ma totalmente autonome e imprevedibili.

L'inizio di *The Sims 3*, in altre parole, sarà uguale per tutti (fatta debita eccezione, naturalmente, per i personaggi controllati dal giocatore, generati prima dell'inizio della partita), ma da quel punto in poi ogni sessione sarà differente, determinata in maniera sostanziale dalle scelte del singolo Sim (compresi quelli controllati dal giocatore, ovviamente).
Nel corso del gioco, potremo incontrarli e interagire con ognuno di loro, se ne avremo voglia: saremo liberi di fare amicizia, innamorarci, sposarci; avremo modo di iniziare un rapporto di tipo professionale, oppure fare solo degli incontri occasionali.

Tutto ciò lo avevamo già visto nei capitoli precedenti, ma ora, alcuni Sims potranno essere i nostri capi al lavoro, oppure nostri dipendenti, altri semplici colleghi, secondo il tipo di carriera che

SOLITUDINI DIGITALI

Chi si aspettava una modalità multiplayer online in questo terzo capitolo resterà deluso nell'apprendere che *The Sims 3* sarà solamente single player. Sarà possibile collegarsi a Internet nel gioco, ma soltanto per "uploadare" eventuali contenuti autoprodotti o, al contrario, per scaricare le realizzazioni di altri giocatori della community. Che il sostanziale "flop" del vecchio *The Sims Online* abbia influenzato questa decisione?



■ *The Sims Online* (2002) non ha avuto successo. Per questo, forse, *The Sims 3* sarà esclusivamente "single player".



■ In *The Sims 3*, i personaggi potranno fare jogging nei panoramici sentieri che costeggiano la periferia di Pleasant Valley.







■ Il nuovo sistema di Intelligenza Artificiale rende molto più imprevedibile (ma realistico) il comportamento dei Sims gestiti dal computer.



■ Per ridurre il costo della vita, sarà possibile coltivare da soli alcuni ortaggi, dedicando un po' di tempo libero al giardinaggio.

UN CARATTERE DIFFICILE

Grande attenzione è stata dedicata anche agli aspetti caratteriali e psicologici dei personaggi digitali. Mentre non è ancora stato definito il numero esatto di parametri caratteriali (in *The Sims 2* erano cinque: trasandatezza/precisione, timidezza/estrosità, pigrizia/dinamicità, eccetera) che saranno inclusi nella versione definitiva, sappiamo già che il sistema di controllo sarà assolutamente analogo a quello utilizzato per la definizione dell'aspetto fisico: un cursore che permetterà di definire le "tendenze" del Sim. Oltre ai parametri caratteriali, però, questa edizione di *The Sims* vedrà l'esordio di una nuova caratteristica psicologica: i "tratti" (Traits). Sono questi elementi distintivi della personalità del Sim. Non possono essere regolati: o un Sim li possiede, oppure no. Nella versione definitiva del gioco, saranno più di ottanta i tratti inseribili nei Sims. I tratti possono essere positivi, negativi o neutri: "carismatico", "amichevole" e "artista", per esempio, sono tutti tratti positivi; "cleptomane", "paranoico" e "nevrotico" sono caratteri negativi; mentre "vegetariano", "sognatore" o "frugale" non hanno alcuna connotazione particolare. I tratti hanno grande importanza per i personaggi del giocatore, ma ancora di più per quelli controllati dal computer, perché influenzano in maniera determinante il loro comportamento: avere un amico "cleptomane", per esempio, comporta il rischio di subire piccoli furti nel corso delle sue visite. Gli oggetti rubati, naturalmente, potranno essere ritrovati nella sua abitazione. Il possesso, o meno, di un determinato tratto, inoltre, influenzerà anche il look e il modo di comportarsi dei Sims: un personaggio calmo tenderà a vestirsi con colori morbidi, a muoversi e a parlare lentamente. Un "nevrotico", viceversa, si muoverà a scatti, indosserà abiti dai colori sgargianti e tenderà a perdere spesso il controllo.

GLI ANNI PASSANO PER TUTTI

Non è proprio una novità, visto che l'invecchiamento dei personaggi era già presente in *The Sims 2*. Nel nuovo capitolo, però, il tema della gestione delle fasce d'età è stato ulteriormente sviluppato. Ogni "fase dell'esistenza", infatti, influenza il comportamento (oltre che il look) dei Sims in maniera determinante e realistica, introducendo anche dei "tratti" irremovibili legati all'invecchiamento.

decideremo di intraprendere. Molti li incontreremo in maniera casuale in un bar o in biblioteca e con alcuni, semplicemente, non avremo mai occasione di interagire, ma questi avranno comunque un posto nella comunità virtuale del gioco e continueranno a portare avanti le proprie vite in maniera autonoma e indipendente.

Per comprendere appieno l'impatto del Living Neighborhood, basta provare a pedinare un qualsiasi Sim e ci si accorge di quanto realistico sia il suo comportamento: il personaggio si alza la mattina, si lava, fa colazione e poi esce di casa recandosi sul posto di lavoro. All'ora di pranzo raggiunge il più vicino bar, per poi rientrare circa un'ora dopo. All'uscita dall'ufficio, alcuni Sims tornano a casa, altri vanno in palestra; certi si incontrano al bar con gli amici, altri ancora vanno in biblioteca: è come avere un piccolo mondo sotto vetro, di cui seguire l'evoluzione anche senza far niente.

BENVENUTI A PLEASANT VALLEY!

Un'altra grande novità riguarda le ambientazioni del gioco. Forse non tutti saranno felici di sapere che l'allegra brigata dei Sims abbandona (sembra definitivamente) la città di SimCity (e i suoi tre quartieri: Bellavista, Stranizia e Verona Creek), per trasferirsi in un piccolo centro di provincia chiamato Pleasant Valley.

È questa una piccola città posta nelle immediate vicinanze di un litorale oceanico, di cui non si hanno riferimenti geografici precisi, ma per la cui realizzazione gli sviluppatori hanno candidamente ammesso di aver preso spunto da alcune cittadine che si possono trovare sulla costa californiana del Pacifico, come la stessa Redwood City in cui EA ha sede. Pleasant Valley, come il nome stesso suggerisce, è in effetti una città deliziosa in cui si realizza un perfetto equilibrio tra edilizia e ambiente. Gli aspetti paesaggistici sono stati molto curati: dal litorale alle piccole colline che circondano la città (e che possono essere visitate dai Sims), si ammirano dei panorami suggestivi, specie in momenti particolari della giornata come l'alba o il tramonto; durante la notte, uno splendido cielo stellato si offre allo sguardo dei giocatori.

Forse non tutti apprezzeranno l'ambientazione provinciale di *The Sims 3*, ma è innegabile che i sentieri panoramici nei boschetti di aceri intorno alla città trasmettano un'inedita sensazione di relax.

NUOVE ATTIVITÀ

The Sims 3 si trova ancora in una fase di sviluppo embrionale, è dunque difficile prevedere se e quali espansioni vedranno la luce dopo la sua pubblicazione. Gli sviluppatori ne sembrano convinti, ma, nonostante questo, la mole di "expansion pack"

VENEZIA È BELLA, MA...

Molti "aficionado" di *The Sims* hanno chiesto la possibilità di disporre, nel gioco, oltre che del tradizionale stile architettonico occidentale, anche di edifici caratterizzati da altre influenze culturali: orientali o indiane, per esempio. Questa possibilità non sarà inserita nella versione definitiva di *The Sims 3*, anche se gli sviluppatori non escludono completamente la possibilità di avere, in un prossimo futuro, un'espansione in tal senso. Nel frattempo, abbandonata definitivamente la città di *The Sims* e di *The Sims 2*, l'unica cittadina disponibile nel gioco sarà un piccolo centro di provincia chiamato Pleasant Valley, molto simile nell'architettura ai piccoli centri californiani visibili intorno a Redwood City, la sede di EA.







La maggior espressività dei Sims permetterà reazioni impaurite, come quelle di questa famigliola davanti a un film horror alla TV.

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Qualche curiosità sulla serie di *The Sims*:

- *The Sims* è la serie più venduta nella storia dei videogiochi per PC. Complessivamente, e includendo giochi ed espansioni per tutte le piattaforme, il numero totale di copie vendute dal 2000 a oggi, ha da poco superato la stratosferica cifra di 95 milioni, per un incasso totale che ha superato di poco i 3 miliardi di dollari!
- Attualmente, secondo una stima fatta da EA, la community dei giocatori abituali di *The Sims* conta, nel mondo, più di 4 milioni di utenti. A questi si aggiungono almeno altrettanti "casual gamer" che hanno fatto, almeno una volta nella vita, una partita a *The Sims*.
- Sapevate che la maggioranza dei giocatori di *The Sims* sono... giocatrici? Secondo una stima commissionata da EA nel giugno 2006, il 62% dei giocatori è di sesso femminile!
- La major cinematografica Fox curerà la trasposizione cinematografica di *The Sims*. Il progetto è stato affidato a John Davis, già curatore di "Eragon" e di "Chiamata da uno sconosciuto".
- Il simlish, la lingua (immaginaria) ufficiale dei Sims è un misto tra il tagalog (filippino), l'ucraino e il linguaggio navajo. Quest'ultimo è stato introdotto per espressa decisione di Will Wright, che ha in questo modo voluto rendere omaggio al popolo che rese possibile la realizzazione di un codice segreto usato dagli americani durante la Seconda Guerra Mondiale.

usciti per *The Sims 2* dal 2004 a oggi (l'ultimo, *Freetime*, giusto il mese scorso) è troppo voluminosa per non pensare d'inserirne, in qualche modo, alcune caratteristiche nel gioco "base". Il rischio che si corre, infatti, è che *The Sims 2*, con tutte le sue espansioni, riesca ad apparire più avvincente del suo seguito, anche se tecnicamente più modesto.

Per questo motivo, molte delle espansioni più celebri sono state in qualche modo integrate in *The Sims 3*. La gestione del tempo libero, per esempio, è stata ripresa direttamente da *Freetime*, così come la vita notturna di Pleasant Valley lo è stata da *Nightlife*. EA non ha ancora precisato esattamente la lista di tutte le nuove attività di base permesse ai Sims nel terzo capitolo, né le espansioni da cui tali attività hanno preso spunto. Dalla descrizione di come sarà il prodotto finito, però, ci sembra d'intuire che anche *University* e *Funky Business* potranno influenzare notevolmente il gioco nella sua incarnazione definitiva.

"I Sims si trasferiscono in un piccolo centro di provincia chiamato Pleasant Valley"

IN CONCLUSIONE

Meno rilevanti, ma comunque degne d'attenzione ci sono apparse le aggiunte "minori" al gioco: l'editor dei personaggi e dei contenuti modificabili dall'utente, per esempio, si presenta come una semplice evoluzione di quanto già visto in *The Sims 2*. Nuovi e più sofisticati "tool" permetteranno di creare oggetti inediti e texture per questi ultimi, nonché di modificare l'aspetto dei Sims in maniera ancora più dettagliata rispetto a quanto visto sinora – anche sul piano psicologico, grazie all'introduzione dei nuovi "tratti" (di cui abbiamo scritto più dettagliatamente nel box Un Carattere Difficile, nella pagina precedente).

L'impressione d'insieme che si trae da questo primo contatto con *The Sims 3* è quella di un titolo enormemente complesso, non tanto dal punto di vista dei giocatori, che continueranno a gestire i loro piccoli personaggi virtuali con l'immediatezza di sempre, quanto nella struttura del programma. Gli avveniristici algoritmi che governano il comportamento dei Sims sembrano usciti da un romanzo di Asimov, piuttosto che dalla mente di un gruppo di sviluppatori di videogiochi. Resta da vedere se, e in che misura, in Electronic Arts riusciranno a mantenere le promesse fatte in questa prima, incoraggiante fase.

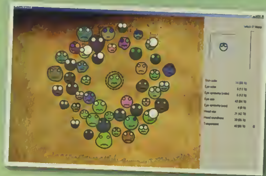


SIMS DA LABORATORIO

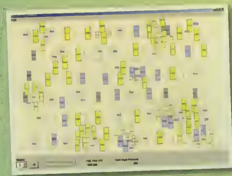
LA principale innovazione che caratterizza *The Sims 3* dai capitoli precedenti è senz'altro ciò che gli sviluppatori definiscono Living Neighborhood (Vicinato Vivente). I personaggi gestiti dal computer, che abitano le città in cui si svolgono le sessioni di gioco, non hanno più, come nei capitoli precedenti, una vita rigidamente predeterminata dal programmatori, ma conducono un'esistenza "vera", realistica, coerente e indipendente.

Come abbiamo spiegato nelle pagine precedenti, ogni personaggio virtuale di *The Sims 3* è ora definito da "tratti" caratteriali ben precisi e da indoli psicologiche particolari. Il suo comportamento è dettato, oltre che da una serie di bisogni primari (nutrirsi, lavarsi, dormire, socializzare, divertirsi, eccetera) comuni a tutti, anche da "obiettivi" differenti - alcuni mutuati da *The Sims 2*, altri completamente nuovi. Certi Sims desiderano la ricchezza, altri il benessere, altri ancora una posizione di prestigio sociale o la spiritualità. Nelle prime fasi di sviluppo di *The Sims 3*, i programmatori hanno inserito alcuni personaggi virtuali con tali caratteristiche nell'ambiente di gioco e hanno seguito la loro vita artificiale per vedere come si comportavano, facendo una scoperta sconcertante.

Lasciati liberi di muoversi autonomamente nel loro mondo, seguendo solo i propri "istinti" virtuali, i Sims hanno cominciato a organizzarsi spontaneamente, facendo amicizia e iniziando relazioni sentimentali, ma dopo poco tempo si sono verificati degli episodi a dir poco imbarazzanti: forme di razzismo, per esempio, in cui una maggioranza di individui ha cominciato a emarginare una minoranza caratterizzata da particolari caratteristiche fisiche "diverse". Si sono verificate vere e proprie "cacce alle streghe", mentre alcuni individui più aggressivi di altri hanno eliminato fisicamente i propri rivali, in amore o in ambito professionale. La mancanza di regole sociali, in altre parole, ha compromesso la stabilità della comunità virtuale, trasformandola in una sorta di Far West digitale. Ciò ha indotto EA ad assoldare un gruppo di sociologi per studiare il problema e introdurre delle regole sociali comunemente condivise nel gioco, in altre parole, a "educare" i Sims. Per studiare l'effetto di tali regole sul comportamento dei Sims, gli sviluppatori hanno anche realizzato delle versioni "ridotte" e graficamente stilizzate del gioco, degli ambienti "sterili" in cui studiare il comportamento dei Sims come se si trattasse di cavie da laboratorio. Ecco alcuni esempi...



In questa simulazione, la maggioranza degli individui ha emarginato il personaggio al centro (circondato da un cerchio nero tratteggiato) perché caratterizzato dal maggior grado di "diversità" fisica e caratteriale rispetto la media. Ogni individuo è definito da 8 parametri (colore e dimensione degli occhi, dimensione, rotondità, temperamento - rappresentato dall'espressione - simmetria). Il personaggio che maggiormente si discosta dalla media scatena l'effetto "caccia alle streghe".



Come si evolve la vita relazionale di un Sim? Dipende dalle sue peculiarità fisiche e caratteriali ovviamente, ma anche dall'ambiente, dal numero di individui del sesso opposto e dalle caratteristiche "medie" di quelli del proprio genere. Alcuni muoiono da soli, tristemente, senza aver mai conosciuto un partner (sono le croci grigie dentro i rettangoli rossi), altri hanno una ricca vita relazionale, anche con più partner e, naturalmente, una florida discendenza (notate gli agglomerati di rettangoli gialli e viola).



Gli sviluppatori di EA definiscono questo ambiente "La Casa Motivazionale". Il suo scopo è capire come influiscono alcuni parametri del personaggio sul successo sul lavoro e, contemporaneamente, sulla qualità della sua vita sociale: a ogni ambiente della casa è abbinato un parametro (il salotto viola aumenta il comfort, lo studio arancione ne migliora la logica, eccetera). In questo modo, è possibile modificare i parametri a piacimento, capendo come si evolvono la posizione lavorativa del Sim, il suo reddito e le sue amicizie prima della sua morte.



Questa è una versione graficamente semplificata, in 2D, di *The Sims 3*. In pratica, è qui che si studia il comportamento dei Sims nel gioco. Cliccando sugli edifici è possibile visualizzarne l'attività interna. I tester sono in grado di intervenire sulla vita dei personaggi impartendo dei semplici comandi ("vai a casa", "vai a lavorare", "vai a comprarti del cibo"), per vedere come questo influenza la vita del personaggio e, di rimando, dell'intera comunità - cosa succede, per esempio, se tutti si recano contemporaneamente al supermarket? Come si comporteranno?

ALIEN

COLONIAL MARINES

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Gearbox
- **Sito Internet:** www.sega.com/aliens
- **Data di uscita:** fine 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Gearbox è stata fondata all'inizio del 1999 da cinque "veterani" dell'industria dei videogiochi. Da allora, anche grazie alla stretta collaborazione con Valve Software, Gearbox ha lavorato su parecchi FPS di successo, tra cui tutta la serie (compresi gli "spin-off") di *Half-Life*, *Brothers in Arms* e *Halo*

S

Gli alieni, quelli veri, stanno arrivando. E se nello spazio non si sente urlare, nei giochi, l'acuto strillo dei marine colti di sorpresa riecccheggia forte e chiaro!

DOPO quasi un secolo di fantascienza in cui gli extraterrestri erano esserini con grandi occhioni, pinze delle dimensioni di una stanza, o cornuti esseri umanoidi (incredibile come quasi tutti gli alieni di "Star Trek" abbiano due gambe e due braccia!), sono arrivati loro. I veri alieni.

Nato da una collaborazione con il visionario artista svizzero H. R. Giger, le cui tavole dall'aspetto onirico quasi "disturbante" sono praticamente uniche, il mostruoso essere visto nel primo "Alien" ha rivoluzionato il modo in cui la fantascienza (soprattutto quella cinematografica) vedeva gli esseri provenienti dallo spazio profondo. Non solo mostri molto più forti dei fragili umani, ma intelligenze abissalmente diverse, che non vogliono comunicare con noi, e interamente dedicate alla nostra distruzione. È dunque con il massimo del piacere che abbiamo scoperto gli sforzi di Sega per creare un nuovo FPS, slegato dai precedenti titoli di Fox (i due *Aliens Vs Predator*), che idealmente si colloca nell'universo di "Alien" come un episodio della saga cinematografica "pura" – ovvero, non vedrete i Predator, né potrete impersonarli.

In *Aliens: Colonial Marines* prenderete il controllo di una squadra di quattro soldati, veterani dello spazio e delle sue letali minacce. L'idea del team di sviluppo, nientemeno che i celebri Gearbox, è di ricreare lo stesso spirito del team di marine protagonista di "Aliens", il secondo (e per molti fan della saga, il migliore) episodio cinematografico.

Certo, emulare personaggi come il sergente Apone o la marine Vasquez non sarà facile, soprattutto considerando che il "cuore" del gioco sarà costituito "solo" da un manipolo di quattro soldati. Sebbene i dettagli sul gioco siano ancora scarsi, Gearbox ha chiarito

MOSTRUOSITÀ ALIENE

L'artista svizzero Hans Ruedi Giger è famoso in tutto il mondo per le sue opere al confine tra un incubo assurdo e un sogno alieno. Giger si è specializzato nel creare visioni surreali di esseri mostruosi, con teste e artigli smisurati, spesso definiti "biomeccanici". Secondo la "leggenda", l'ispirazione per queste opere gli viene direttamente dai suoi incubi – sinceramente, speriamo di non scoprire mai cosa voglia dire sognare di notte una delle sue creazioni! Nel 1980, proprio grazie alla collaborazione con "Alien", ha vinto un Oscar. Non molti sanno che oltre ad "Alien", Giger ha lavorato su dei bozzetti per una prima versione cinematografica di "Dune", diversa da quella che poi è stata girata da David Lynch. Giger ha anche collaborato con due videogiochi, che riflettevano lo spirito delle sue opere, *Dark Seed* e il suo seguito. Il sito ufficiale è **www.hrgiger.com**. Non visitatelo prima di andare a dormire!



SPERIAMO CHE NEL GIOCO...

Al momento, *Aliens: Colonial Marines* è ancora in fase di studio. Molti livelli sono già pronti, ma molti altri devono essere ancora realizzati, e come è tipico, Gearbox non si scuce sui dettagli, come il multiplayer. Ecco una breve "lista dei desideri" che vorremmo vedere esauditi nel gioco finale:

- Scoprire chi (o cosa) è il gigantesco alieno che si vede nel primo film, "Alien", con il ventre squarciato
- Avere la possibilità di giocare in multiplayer Marine Vs Alieni
- Pilotare lo UD4L Cheyenne, il velivolo da sbarco con cui i Marine di "Aliens" arrivano sulla luna LV-426
- Scoprire che uno dei quattro protagonisti è un androide come Bishop
- Far saltare per aria il programmatore di "Mother", il computer che spedisce l'equipaggio della Nostromo sulla luna piena di uova aliene.



Poteva mancare l'assalto ravvicinato del "face hugger", l'alieno più insidioso?



Scintillante, veloce e letale. Gli alieni veri sono così, oltre avere anche il sangue acido, ovviamente.

che *Colonial Marines* verrà sviluppato pensando alla modalità cooperativa. Ecco, quindi, che potremo scegliere se giocare in single player "puro" e passare da un marine all'altro, oppure ordinare a ogni componente della nostra squadra dove andare e cosa fare; oppure collegarci ad altri tre amici via Internet o LAN e goderci l'avventura pensata per il single player in compagnia di "commilitoni" umani.

Ogni membro della squadra, di fatto, sarà una "classe" di marine diverso, quindi avremo accesso allo Armat M41A (lo splendido fucile d'assalto dal caratteristico "rumore"), al M56 con "agganciamento intelligente", e ovviamente al lanciafiamme M240, utilissimo in momenti di claustrofobico terrore. Non manca il rilevatore di movimento, che di fatto ha ispirato una valanga di giochi, e che ci permetterà di vedere arrivare gli alieni.

Gearbox ha anche accennato alla trama, che in questo caso sarà molto importante, vista l'ispirazione cinematografica: i nostri marine inizieranno la loro avventura a bordo della U.S.S. Sulaco, l'astronave che appare in "Aliens" e brevemente in "Alien 3", e che è proprio un trasporto dei Marine Coloniali. Sulla nave, i nostri soldati incontreranno per la prima volta gli alieni – secondo Gearbox, una valanga tale che non si è mai vista in un film della serie!

Avremo a disposizione l'intero arsenale di "Aliens", compreso il lanciafiamme pesante M240.

SVILUPPATORI DA OSCAR

Vari membri che compongono lo staff di Gearbox hanno lavorato su otto FPS tra i dieci di maggior successo: *Doom*, *Quake*, *Unreal*, *CounterStrike*, *Half-Life*, *Halo*, *James Bond* e *Duke Nukem* (quindi, escludendo *Rainbow Six* e *Wolfenstein*).

Il livello grafico di *Colonial Marines* è semplicemente mostruoso, quasi alieno.

Lo svolgimento della vicenda, e le successive "tappe" di sterminio alieno sono ancora custodite gelosamente dagli sviluppatori: sarebbe come svelare l'intreccio di un film otto o nove mesi prima della sua uscita nelle sale cinematografiche. Tuttavia, le nostre spie hanno scoperto che verremo inviati sulla luna vista nelle prime due pellicole di "Alien" (LV-426), a cercare di scoprire quali misteri celi il relitto in cui l'equipaggio della Nostromo ha trovato per la prima volta le malefiche "uova" di alieni. Inoltre, nel corso dei livelli di *Aliens: Colonial Marines*, sappiamo che incontreremo una forza ostile tutta umana, inviata da una "potenza" alla ricerca di notizie sui letali alieni – un tema ricorrente anche nella saga al cinema. Al momento, non sappiamo molto di più su questi nuovi ostili, ma sicuramente nei prossimi mesi Sega e Gearbox si sbotteneranno maggiormente.
D'altra parte, la trama è stata studiata da due autori veterani, David Weddle e Bradley Thompson, che hanno lavorato a serie TV come "Battlestar Galactica", "Deep Space Nine" e "Ai confini della Realtà": notizia che ci rende ancora più allegri, visto che siamo estimatori di tutte e tre le serie, in particolare della nuova "Battlestar Galactica".

Finora, abbiamo visto solo nemici "tradizionali", cioè il classico Alien e il "facehugger", ovvero la forma di larva che salta in faccia alla gente cercando di inserire la coda nell'organismo ospite. Siamo piuttosto curiosi riguardo ad altri alieni, dato che di sicuro Gearbox non limiterà gli scontri a due soli tipi di

AMBIENTAZIONI FUTURE

Al momento, Gearbox non ha chiarito dove verrà ambientata la maggior parte dei livelli, dato che per ora il progetto è ancora coperto da segreto "militare". Tuttavia, recenti rapporti dalle nostre spie infiltrate nella software house mostrano ambienti che verranno realizzati nel gioco.







ERRORI DA SOFTWARE HOUSE

Durante lo sviluppo di *CounterStrike*, uno dei designer di Gearbox portò nell'edificio che ospita gli uffici della software house un fucile a pompa ad aria compressa, per realizzare il modello 3D presente nel gioco. Salendo nell'ascensore, fu visto dall'impiegato di una banca presente nello stesso edificio, che si allarmò e chiamò la polizia. L'incidente fu chiarito solo quando arrivò la SWAT che perquisì tutto lo stabile. Voi non ci crederete, ma sono cose che capitano anche nella redazione di GMC.

DAL DISEGNO AL GIOCO

Gli sviluppatori hanno realizzato ogni singolo aspetto del gioco partendo da un disegno, realizzando un bozzetto a colori, per poi passare al modello 3D



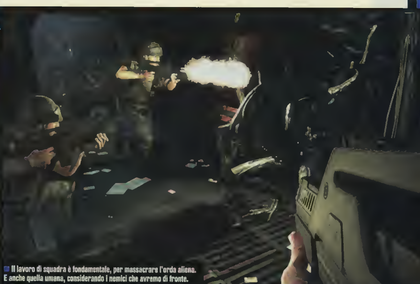
TUTTO SU "ALIENS"

Come spesso accade, quando una saga cinematografica riscuote un successo planetario come quello di "Alien", spuntano libri e DVD di ogni tipo. Sono già uscite diverse versioni dei film (segnaliamo, tra tutte, il Director's Cut del secondo lungometraggio, "Aliens", che contiene delle scene davvero gustose), ma sicuramente vince il premio del gadget più particolare il "manuale tecnico del Marine Coloniale", edito purtroppo solo nei paesi anglosassoni. Il libro contiene tutti i dettagli tecnici, inventati di sana pianta, sui mezzi, le armi, le uniformi presenti nei film della saga, in particolare in "Aliens". Se volete scoprire di che armi è dotata la U.S.S. Sulaco, o il tonnellaggio del velivolo da sbarco Cheyenne, sapete dove trovarli!

ALIENI E DOOM

Nel lontano 1994, un giovane modder, Justin Fisher realizzò praticamente da solo una stupefacente total conversion per *Doom*, in cui venivano ricreati gli ambienti di "Aliens". La grafica, ovviamente, era a livelli ben diversi da quelli attuali, ma l'atmosfera era eccezionale. Purtroppo, il tentativo di creare un Mod analogo per *Quake* fu bloccato da Fox, che decise di assegnare i diritti per la realizzazione di *Aliens Vs Predator* a Sierra – cosa di cui siamo comunque molto felici, visto che si tratta di ottimi giochi. Potete ancora trovare il Mod originale per *Doom* alla pagina **www.doomwadstation.com/main/aliens.html**





Il lavoro di squadra è fondamentale, per massacrare l'orda aliena. E anche quella umana, considerando i nemici che avremo di fronte.



Il mitico "motion detector", che rileva i movimenti degli alieni in avvicinamento, farà parte del nostro equipaggiamento.

nemici, umani esclusi. Altrettanto sicuramente, però, non verranno inseriti modelli che non c'entrano nulla con l'ambientazione dei film, che suonerebbero un po' come i cavoli a merenda.

Il fatto di gestire un team di "soli" quattro marine renderà le battaglie ancora più interessanti: senza dubbio, tattiche suicide di assalto ravvicinato si concluderanno nel modo peggiore, dato gli alieni sono specialisti del corpo a corpo e delle imboscate; in *Aliens: Colonial Marines* potremo quindi piazzare torrette difensive e "prepararci" alla marea aliena chiudendo porte, creando barricate e via dicendo. Gearbox ha sottolineato più volte che la caratterizzazione dei quattro protagonisti sarà un punto focale del gioco, quindi speriamo di non vederli fatti a pezzi uno dopo l'altro, come succede sul grande schermo. Molto è stato fatto, come vedete dalle immagini in queste pagine, e molto deve essere ancora realizzato; Gearbox sta lavorando su questo progetto a tempo pieno, per assicurare una qualità finale tale da farci rivivere le stesse emozioni dei film, ma sulla nostra pelle, in prima persona.

Le ambientazioni e gli alieni visti finora ci hanno convinti, e fino in fondo, ma solo con il gioco finito potremo sapere se con *Aliens: Colonial Marines* potremo rivivere lo stesso "feeling" dei momenti più tesi e spettacolari di "Aliens". Dovremo quindi aspettare la fine del 2008 per gridare: "Escono dalle fottute pareti"!





SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA Los Angeles
- **Data di uscita:** Natale 2008
- **Internet:** www.ea.com/redalert/
- **Storia degli sviluppatori:** Fondato nel 1995 come Drea[illegible] Works Interactive, questo team di s[illegible]uppo ha pubblicato per PlayStation [illegible]uni blockbuster q[illegible] *Lost World. Jur[illegible]c Park* e l'acclamat[illegible] *Medal of Hon[illegible]* [illegible]lectroni[illegible] Arts ha acquistat[illegible] nel febbraio [illegible]

COMMAND AND CONQUER RED ALERT 3

Dopo 7 anni di esilio videoludico, la serie Red Alert sta per tornare sui nostri PC: Electronic Arts è pronta a riscrivere la Storia con il terzo capitolo di una saga divenuta ormai leggenda.

di Raffaello Rusconi

SEI dicembre 2004, Redwood City (California), quartier generale di Electronic Arts.

Mark Skaggs, vicepresidente e produttore esecutivo degli strategici in tempo reale per il colosso statunitense, inviava una e-mail a tutti i fan della serie *Command & Conquer* alla vigilia della pubblicazione del primo capitolo della saga *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*. Il contenuto della lettera era decisamente esplosivo: "Abbiamo iniziato a lavorare sul nostro prossimo progetto e sarà ambientato nell'universo di *Red Alert*". Quattro mesi più tardi, Skaggs, una delle figure chiave sin dai tempi dei Westwood Studios (la software house che aveva creato la serie e il marchio *Command & Conquer*), lasciò a sorpresa la compagnia di Redwood City. In poco tempo, sulla Grande Rete si scatenò il panico tra gli appassionati e vennero fatte congetture di ogni tipo. Nel giugno del 2006, EA comunicò la pubblicazione di un nuovo gioco basato sull'universo di *Command & Conquer*, ma non si trattava del tanto atteso terzo episodio della serie *Red Alert* bensì di *Tiberium Wars*!
Per fortuna, il progetto *Red Alert 3* non è rimasto sepolto in qualche hard disk o in un polveroso ufficio. Dal giorno della pubblicazione di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* (datato marzo 2007), la divisione losangelina di Electronic Arts si è concentrata per richiamare alle armi i sovietici e gli Alleati in un nuovo epico scontro.

Per capire qualcosa di più di questo progetto catalogato "top secret", la redazione di GMC ha inviato nel quartier generale di EA Los Angeles il prode caporale maggiore Raffaello Rusconi, in versione Sam Fisher con tuta stealth e occhialoni d'ordinanza. Questo è il file classificato con il resoconto della sua missione.

UN FUTURO PROSSIMO

Una breve retrospettiva sulla storia di *Red Alert*.



Red Alert

Albert Einstein spera di eliminare Adolf Hitler per sempre grazie alla sua "Cronosfera" impedendo così il secondo conflitto mondiale. Ma con i nazisti resi inoffensivi, le mire espansionistiche di Iosif Stalin sconvolgono l'Europa, che forma un'Alleanza per fermarlo.

★ Trivia

Kane (al secolo, Joseph D. Kucan), protagonista assoluto della serie *C&C* e della prossima espansione *Kane's Wrath*, appare brevemente come consigliere di Stalin nel primo episodio di *Red Alert*. Infatti, originariamente *Red Alert* avrebbe dovuto essere una sorta di prequel della saga del Tiberium di *Command & Conquer*.

Red Alert 2

Un nuovo regime sovietico si appresta a invadere gli Stati Uniti. Non tutti sanno che i "rossi" sono controllati dal consigliere del premier, il cattivo Yuri, dotato di poteri psichici in grado di manipolare la volontà altrui. Yuri, al comando delle sue forze, combatte sia gli Alleati, sia i sovietici nell'espansione *Yuri's Revenge*.

★ Trivia

In seguito agli attentati terroristici dell'11 settembre 2001, la confezione originale di *Red Alert 2* fu ritirata dagli scaffali dei negozi. Sulla copertina veniva raffigurato un aereo che sorvolava le famose Torri Gemelle.



Le basi possono essere costruite su terra e mare, aggiungendo così una nuova sfida strategica.



Gli Aliscafi degli Alleati sono dotati di cannoni antiaerei, e potrebbero rappresentare l'ultima linea di difesa contro i dirigili sovietici Kirov pronti a colpire una base navale.

VIAGGIO NEL TEMPO

"Uno dei punti di contatto tra i primi due episodi della serie è il viaggio nel tempo", ci ha detto con tono entusiastico Chris Corry, produttore esecutivo di questo terzo capitolo. Infatti, *Red Alert 3* inizierà con un drammatico evento causato proprio da un viaggio temporale.

La guerra tra sovietici e Alleati è continuata anche dopo gli eventi accaduti in *Red Alert 2* (l'Armata Rossa aveva invaso gli Stati Uniti) e ora i russi si trovano costretti a tornare a Mosca. Disperata, la dirigenza sovietica decide di utilizzare un primo prototipo di R & S (la macchina per il viaggio nel tempo) nascosto in un seminterrato del Cremlino. L'obiettivo è quello di cancellare dalla Storia Albert Einstein, l'uomo responsabile del successo e della tecnologia degli Alleati. Come sappiamo, l'universo parallelo di

"Uno dei punti di contatto tra i primi due episodi della serie è il viaggio nel tempo"

Command & Conquer cominciò a differenziarsi da quello vero in data 1924, anno in cui Einstein si trasportò dal 1946 utilizzando una macchina del tempo chiamata Cronosfera per eliminare Adolf Hitler e scongiurare la serie di eventi che portò alla Seconda Guerra Mondiale.

All'inizio, il piano dei sovietici sembra rivelarsi un successo, ma l'Armata Rossa si trova a fronteggiare sul proprio territorio una nuova minaccia: l'impero del Sol Levante (il Giappone). Non solo, dunque, i sovietici non sono riusciti a spazzare via gli Alleati, ma devono affrontare un nuovo e pericoloso avversario. In poche parole, la loro manomissione temporale ha portato alla creazione di una fazione nuova di zecca.

TRE CAMPAGNE DA AFFRONTARE

"La modalità single player di *Red Alert 3* sarà composta da tre campagne: una per i sovietici, una per gli Alleati e una per l'impero del Sol Levante, per un totale di 8/10 missioni per fazione. Questo terzo episodio manterrà intatto lo stile dei primi due (preparatevi a filmati in full motion video ad

■ La tecnologia Tesla dei sovietici è un potente deterrente contro gli attacchi.

■ Lo stile grafico delle unità sovietiche può essere descritto come un "futuro rétro".

■ Grazie alla sua "abilità secondaria", l'imbarcazione Stingray è in grado di generare un anello elettrico mortale.

LE FAZIONI

GLI ALLEATI

Anche senza Eistein, le forze alleate hanno sviluppato armi utilizzando la tecnologia Chrono (per i viaggi temporali) e quella Mirage (per essere invisibili).

Assault Destroyer: Si tratta di un'unità anfibia che si sdoppia in un incrociatore navale per mare o in un tank leggero sulla terraferma.

Tank Mirage: È in grado di camuffarsi assumendo la foggia di un mezzo nemico; le sue "bolle di energia" possono nascondere le unità alleate.

Cryo Copter: Questo elicottero può trasformare in ghiaccio qualsiasi mezzo nemico con il suo "cannone cryo".

I SOVIETICI

Armati con la tecnologia Tesla, i sovietici tendono a preferire il robusto acciaio. Le loro unità d'esplorazione "Siberian Husky" sono state sostitute dai più caratteristici Orsi corazzati.

Trasporto Bullfrog: Unità anfibia deputata al trasporto delle truppe, con un uomo sulla torretta pronto a falcidiare i soldati nemici.

Stingray: Un'unità navale con potenti armi Tesla; diventa devastante in gruppo.

Dirigibile Kirov: Questi massicci dirigibili sono piuttosto lenti nei movimenti, ma possono arrecare molti danni quando sganciano le bombe.

Tank Apocalypse: Si tratta di un carro armato pesante; la sua arma secondaria è un arpione magnetico capace di attirare con violenza un mezzo nemico.

L'IMPERO DEL SOL LEVANTE

Si sa ben poco sulle potenzialità di questa nuova fazione. Lo stile grafico riprende alcuni elementi tipici della tradizione giapponese, come gli elmetti dei samurai, la bandiera e i ninja, il tutto con una leggera spruzzatina di cultura anime/manga. Abbiamo dato un'occhiata ai disegni preparatori delle unità di fanteria e abbiamo visto degli pseudo ninja, un hacker e una ragazzina dotata di superpoteri.

■ Non sarà facile attaccare la nuova fazione giapponese.

azione furiosa e a clamorosi colpi di scena), mentre la giocabilità presenterà alcuni importanti cambiamenti", ci ha confermato Chris Corry.

In particolare, le missioni single player sono state studiate per favorire un'azione in cooperativa (non preoccupatevi, nel multiplayer sarà sempre possibile sfidarsi in schermaglie "uno contro uno"). È consentito affrontare ogni mappa con un altro giocatore, oppure selezionare uno dei nove comandanti controllati dall'Intelligenza Artificiale (tre per ogni fazione) per capitanare il secondo esercito.

I comandanti gestiti dalla CPU sono stati progettati per avere delle personalità uniche: ognuno avrà le proprie tattiche, specialità e unità preferite (per esempio, il maggiore Giles degli Alleati sarà un fervente sostenitore degli attacchi rapidi alle basi nemiche sfruttando i mezzi anfibi Assault Destroyer). Questa sorta di "co-comandanti" potranno condividere tra loro le unità (per ragioni di bilanciamento strategico, non di denaro), i soccorsi e persino le linee visive.

Ogni comandante sarà in grado di agire autonomamente, oppure di cooperare con i suoi parigrado impiegando dei veloci menu di dialogo e piazzando dei segnalatori sugli obiettivi da distruggere. In una missione della campagna degli Alleati (Corry ci ha fatto vedere una piccola porzione di quella che, con tutta probabilità, sarà l'ultima) ci è stato dimostrato come i suddetti comandanti riuscissero a cooperare brillantemente insieme.

L'Intelligenza Artificiale del maggiore Giles, al comando di un tank Mirage, ha camuffato il proprio carro in modo da farlo assomigliare a un Apocalypse sovietico, e ha lavorato in simbiosi con un piccolo gruppo di mezzi anfibi Assault Destroyer (controllati, per l'occasione, dal lead producer di *Red Alert 3*, Amer Ajami) pronti a infiltrarsi in una base sovietica all'Avana. Sfruttando i dispositivi di "occultamento" del Mirage, gli Assault Destroyer non sono stati localizzati dai radar nemici e si sono avvicinati indisturbati alle unità da trasporto Bullfrog e Conscript, fino a raggiungere il cuore della base, nel punto prestabilito dalla I.A. di Giles. Lavorando insieme, i comandanti hanno distrutto velocemente la base un po' troppo sguarnita. Ma questo è stato solo l'inizio: il campo, nelle vicinanze di uno stadio da baseball, si è scoperto essere un hangar per i famigerati dirigibili Kirov... Quando una flotta di zeppelin mollerà gli ormeggi, la vostra missione sarà quella di intercettarli e distruggerli prima che lascino lo spazio aereo cubano.



Secondo gli sviluppatori, in multiplayer *Red Alert 3* sarà più facile da configurare e più stabile rispetto a quanto visto con il recente *Command & Conquer 3*.

A questo punto, Corry ci ha fornito un altro esempio pratico di questa cooperazione: "Quel dirigibile, per esempio, è decisamente fuori portata per le truppe controllate dal nostro amico Ajami. Che fare in questo caso? Ajami ha la possibilità di segnalare (illuminandola) l'aeronave, per suggerire a Giles (sempre gestito dalla I.A.) il lancio di un massiccio attacco aereo". Alle parole sono seguiti i fatti: un botto improvviso, poi un tonfo nell'oceano! Gli Alleati hanno così ottenuto un prezioso successo.

GIOCABILITÀ RINNOVATA

Oltre a questa interessante modalità cooperativa, *Red Alert 3* si appresta a introdurre una moltitudine di cambiamenti strategici alla struttura portante di *Command & Conquer 3*.
In certi casi, si tratta di un ritorno alle origini (le basi si potranno costruire su una griglia prestabilita, limitando così i problemi di "pathfinding" nei campi scarsamente ampi); in altri, invece, si parla di innovazioni che influenzeranno le tattiche di gioco, e ogni unità avrà un'abilità secondaria (per esempio, il Conscript sovietico potrà lanciare cocktail di Molotov). Il cambiamento più apprezzabile, però, riguarda la maggiore attenzione rivolta alle forze navali. Non solo sarà possibile costruire le proprie basi sull'acqua, ma molte unità (non tutte) saranno anche anfibie. Questi mezzi disporranno di una diversa tipologia d'attacco in base alla situazione e al fatto di trovarsi in acqua o sulla terraferma. Il già citato Assault Destroyer degli Alleati, per esempio, sarà un vascello in grado di trasformarsi anche in un tank per attacchi terrestri, pur se la sua potenza di fuoco sarà limitata.

Come scrivevamo, le basi costiere saranno edificabili sulla terra o sul mare e, quando ci si troverà a fronteggiare un avversario imponentemente schierato in una zona, una strategia vincente potrebbe essere quella di piazzare le proprie strutture vitali sull'acqua, lontano dalla portata delle armi nemiche.

> **"L'Armata Rossa si troverà a fronteggiare una nuova minaccia: l'impero del Sol Levante"**



Potrebbe sembrare il motore grafico di *C&C 3*, invece *Red Alert 3* sfrutterà una tecnologia nuova chiamata RNA.



Il tema musicale "Hell March" del primo *Red Alert*, composto da Frank Klepacki, sarà riproposto in una versione aggiornata.



Costruire impianti energetici e non proteggerli in modo adeguato potrebbe rivelarsi un azzardo.

BELLA TANYA!

Vi ricordate Tanya, l'agente super sexy degli Alleati? Be', non aspettatevi di vedere il suo amabile viso (era impersonata, in *Red Alert 2*, dalla bella Kari Wuhrer) nelle sequenze di full motion video di *Red Alert 3*.

Diplomaticamente, Chris Corry ci ha detto che, per questioni anagrafiche (sono passati più di sette anni dalle scene girate per il secondo episodio), la quarantenne attrice americana è stata considerata fuori target dalla produzione. Mentre il super cattivo Yuri, dotato di poteri psichici e protagonista dell'omonima espansione *Yuri's Revenge* per *Red Alert 2*, non tornerà in questo terzo episodio. "Almeno, per ora", ci ha sussurrato il buon Corry, ipotizzando una possibile apparizione in una prossima espansione per *Red Alert 3*. Le uniche informazioni che siamo riusciti a carpirgli su questo super cattivo è che, attualmente, si trova in uno stato vegetativo.

NUOVO MOTORE

Sorprendentemente, il team di sviluppo di EA Los Angeles non riutilizzerà il motore grafico creato per il recente *Command & Conquer 3* in *Red Alert 3*, optando per il loro nuovo engine denominato RNA. Anche se visivamente non sembra differenziarsi molto rispetto a quello visto in azione in *Tiberium Wars* e nell'imminente espansione *Kane's Wrath*, il motore offrirà costruzioni e veicoli molto più dettagliati, dando modo, per esempio, di avere detriti permanenti nell'area di gioco. È logico attendersi l'introduzione di effetti speciali che sfrutteranno le DirectX 10 e DirectX 10.1 (anche se Corry è stato piuttosto ermetico a riguardo).

Per cercare di equilibrare al meglio le tre fazioni, è prevista una massiccia fase di beta test multiplayer per *Red Alert 3*: sarà possibile partecipare iscrivendosi presso il sito ufficiale entro il 15 settembre 2008, oppure acquistando *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*.

Come ci ha detto lo stesso Chris Corry, la filosofia di *Red Alert* è quella di "un futuro tecnologico con un piede nel passato". Se questo terzo capitolo manterrà le promesse, *Command & Conquer* raggiungerà una nuova dimensione.

Missione compiuta! Prossimo aggiornamento previsto per l'autunno 2008.



RACE DRIVER GRID

[illegible] un TOCA e un numero cardinale, si aggiunge un pugno di città e si guarnisce con un pizzico di drifting: ecco come si reinventa una nota serie videoludica!

di Alberto "Pape" Falchi



SE c'è un genere che va oltre le mode del momento e le differenze fra console e PC, è quello dei giochi di guida. Ne escono a bizzeffe ogni anno, caratterizzati da approcci molto differenti tra loro.

Pare che nulla riesca a saziare il desiderio di velocità degli appassionati di videogiochi, come dimostra il susseguirsi dei vari *Need for Speed*, *Juiced* e *Colin McRae Rally*. Codemasters è fra le case di produzione più amate dai fan delle corse virtuali, grazie soprattutto a due saghe ben stampate nei cuori dei piloti da salotto: quella, già citata, di *Colin McRae Rally* e *TOCA Race Driver*. La prima è stata recentemente rinnovata con lo spettacolare *DiRT*, che, grazie alle modifiche apportate allo schema di gioco e all'eccellente motore grafico Neon, ha superato a pieni voti i severi test di GMC.
Dopo aver sviscerato e terminato quest'ultima fatica rallystica, la redazione ha deciso di appro[illegible]ndire il [illegible] direttamente negli [illegible] Il nostro Alberto Falchi [illegible] stato dei lavori del[illegible] altro [illegible] *Race Driver* che nella sua pross[illegible] perderà il prefisso TOCA

"Non pensavamo che la licenza TOCA rappresentasse più il gioco. Ci sono così tante vetture di ogni tipo, e quelle da turismo sono solo una piccola parte" ci hanno detto in Codemasters, prima ancora che la presentazione iniziasse, anticipando la nostra domanda. Effettivamente, già dagli ultimi episodi la serie aveva iniziato ad aprire il parco macchine a vetture di ogni tipo, rendendo sempre più marginale il solo campionato TOCA.
In questo capitolo, si potranno pilotare auto provenienti da ogni parte del mondo, come le italiane Lamborghini Murcielago e Ferrari 430 GT o – cambiando paese – la splendida Aston Martin DBR9 e la velocissima Porsche 911 GT3-RSR, per [illegible]

[illegible] note metropo[illegible] pianeta, riprodotte in [illegible]gni dettaglio. Dimenticate pure quei giochi che per rappresentare Roma si limitano a inserire una riproduzione più o meno fedele del Colosseo o che caratterizzano Parigi tramite una torre di ferro che spunta dal fondale: i ragazzi di Codemasters hanno fatto le cose per bene e si sono recati di persona nelle città in cui hanno ambientato le loro gare. Lì, hanno eseguito rilievi, scattato fotografie e si sono accertati che le loro riproduzioni fossero quanto di più vicino alla realtà, naturalmente tenendo conto delle esigenze



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** [illegible]
- **Casa:** C[illegible]demaster[illegible]
- **Sviluppatore:** Inte[illegible]
- **Data di uscita:** Maggio 2008
- **Storia degli sviluppatori:** I talenti al lavoro su *Race Driver: GRID* sono quelli cui dobbiamo tutta la serie di *Colin McRae: Rally* e *TOCA Race Driver*: bisogna aggiungere altro?

G25: IL CONNUBIO NON È PERFETTO

Gradiremmo che le periferiche di controllo disponibili per PC fossero maggiormente tenute in considerazione da parte degli sviluppatori di videogiochi. Abbiamo la fortuna di disporre di volanti eccezionali, come l'eccellente G25 di Logitech per esempio, che, se supportati a dovere, aiutano a immergersi nel gioco. Per qualche strano motivo, però, solo le simulazioni più precise ne sfruttano a pieno le caratteristiche. *GRID* non fa eccezione e, pur supportando il G25, ne limita le potenzialità, non tenendo in considerazione la frizione. Un peccato, perché soprattutto nelle gare di drifting avrebbe avuto senso poterla gestire. I programmatori hanno valutato questo particolare, ma alla fine sembra sia prevalsa l'opinione di chi considerava l'uso della frizione una complicazione inutile, che avrebbe rischiato di allontanare i giocatori.





Se si affronta il tema del drifting, è praticamente impossibile non ambientare almeno un livello in Giappone, paese che ha dato i natali alla disciplina.

SPONSORIZZATI E FELICI

Uno degli aspetti per cui *GRID* si è ispirato al suo concorrente *Need for Speed* è l'idea del compagno di squadra. Le meccaniche, però, sono completamente differenti e, se nel gioco di EA tale "secondo" era utile come apripista, o magari per vincere le corse al posto vostro, nell'ottica di Codemasters i compagni di gara serviranno unicamente per aumentare i guadagni che si otterranno come scuderia tramite le sponsorizzazioni. Man mano che vincerete, infatti, si faranno avanti alcuni sponsor interessati a investire del denaro nella vostra scuderia virtuale. Alcuni pagheranno solo nel caso trionfiate o vi piazziate entro una certa posizione, altri invece preferiranno uno stile di guida pulito e teso a minimizzare incidenti e urti con i concorrenti, obbligandovi, di volta in volta, a modificare l'approccio alla gare.



Il dettaglio del replay è strepitoso e permette di godersi tutti i particolari sfuggiti nella frenesia della gara.

di gioco. Non è stato usato il GPS, in quanto, a detta dei produttori, non era necessario ottenere un grado di realismo tanto elevato da rendere l'asfalto al centimetro (non stiamo parlando di una simulazione estrema). L'importante era ricreare le vie nella maniera più credibile, poi gli artisti grafici hanno modificato alcune sezioni per meglio adattarle alla frenesia dell'azione.

Passando dalle parole ai fatti, negli uffici di Codemasters ci siamo accomodati su un divano e abbiamo preso in mano il joypad per fare un giro di prova con *Race Driver: GRID*, iniziando, guarda caso, da Milano. Sono bastati pochi istanti per rendersi conto di essere partiti dalle vicinanze di piazza Cordusio, puntando dritti verso il Duomo. Delle transenne sistemate nella piazza permettevano di correrle attorno sino a

"La riproduzione di palazzi e monumenti è decisamente spettacolare"

infilarsi nella splendida galleria Vittorio Emanuele, che abbiamo percorso a piena velocità, per poi proseguire in strade miracolosamente prive di traffico, una visione cui non siamo abituati. Il pubblico ai lati ci incitava e si spostava quando con le nostre derapate di potenza ci avvicinavamo troppo ai bordi del tracciato.

Sembrava tutto perfetto e solo un'attenta analisi del replay (questa volta disponibile in ogni istante, e non solo a fine gara) ci ha consentito di notare alcuni particolari, come la galleria decisamente più larga di quella reale, o qualche curva "ammorbidita" per non spezzare troppo il ritmo della gara. Anche le texture dei palazzi non corrispondevano perfettamente a quelli che siamo soliti osservare nelle vie centrali di Milano, ma è innegabile che fossero presenti tutti i punti di riferimento, e che i rimanenti tratti ricostruiti fossero decisamente credibili, soprattutto sfrecciandoci attorno a velocità folli, come accade nel 90% del tempo di gioco. Qualche altro giro in diverse metropoli, a bordo di varie automobili,



La riproduzione delle vie e dei palazzi nelle città è impressionante, e contribuisce a immergersi completamente nell'atmosfera del gioco.



Si potranno pilotare auto da sogno di varie epoche, per sfrecciare sia con i bolidi più recenti, sia con le vetture che hanno fatto la storia delle corse.

RITORNO AL FUTURO

Vi ricordate quella peculiarità molto divertente presente in *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*, il Tiger Effect? L'opzione vi permetteva di tornare indietro di qualche secondo, per tentare di evitare un incidente. Ecco, in *GRID* è stata ripresa, ma in maniera leggermente differente e, a nostro avviso, più intrigante. Se vi schianterete, potrete infatti godervi il replay della scena e, a un certo punto, proprio un istante prima del botto, riprende il controllo e tentare di evitare la precedente sciocchezza. Non sarà facile come nei titoli di Milestone e difficilmente riuscirete ad abusarne, ma dal poco che abbiamo visto, sembra parecchio intrigante.



Un frenetico momento della gara, mentre una serie di auto si accinge a superare l'Eau Rouge nel circuito di SPA.

ci ha fatto capire che ogni città simulata è stata oggetto delle stesse attenzioni riservate a Milano: ecco, quindi, i ripidi saliscendi di San Francisco, i classici neon di Tokyo e via dicendo.

Dopo questa scorpacciata di poligoni, è però venuto il momento di concentrarsi sulle emozioni di guida, giusto per fugare il dubbio che, alla fine, non si trattasse del "solito" gioco con una grafica decisamente più spinta. Siamo felici di annunciare che in *GRID* è stato compiuto un lavoro di aggiornamento anche sul lato squisitamente fisico, cercando di rendere ancora più verosimile il sistema di guida, pur rimanendo legati alla tradizione arcade che distingue la serie. I programmatori di Codemasters non intendono confrontarsi con *Need for Speed*, ma nemmeno con *GTR 2*, e il sistema di controllo è un riuscito mix fra i due, con vetture che richiedono una certa abilità per essere portate ai limiti, risultando più nervose rispetto a quelle "simulate" nella saga di EA, ma anche decisamente più docili e maneggevoli degli scorbutici mostri che siamo abituati a domare nel gioco dei Simbin.

Un grosso vantaggio di *Race Driver: GRID*, almeno agli occhi dei giocatori meno impallinati, è che i danni – pur visibili – non andranno a inficiare il comportamento dell'auto, permettendo di proseguire anche dopo impatti molto violenti, con la scocca completamente deformata. Il livello di spettacolarità sarà assicurato da pezzi che salteranno via e dai graffi e le ammaccature che man mano si accumuleranno sulla carrozzeria, ma fortunatamente, la quattroruote continuerà a tenere la strada come se nulla fosse.

Inizialmente, il sistema di controllo ci è apparso fin troppo permissivo, ma è stato sufficiente fare un giro fra i menu ed eliminare ABS, Traction Control e aiuti vari per capire che mantenere il pieno controllo in *GRID* non è banale. Bisognerà sfiorare con attenzione i grilletti analogici (purtroppo, non abbiamo avuto modo di provarlo col volante) per accelerare e frenare correttamente, e sarà necessario limare le curve se si vorrà riuscire a mantenere bassi i tempi sul giro. Ci siamo divertiti parecchio nell'imparare nuovamente a guidare con un altro gioco e, sebbene fosse ovvia la discendenza dal motore Neon usato in *Colin McRae Rally: DiRT*, è altrettanto chiaro che il suo successore – EGO – è molto più rifinito e preciso. L'esempio più lampante l'abbiamo avuto passando dalle semplici gare stradali alle più

DRIFTANDO AL BUIO

Uno degli scogli principali per chi, come noi, ama guidare dalla visuale interna, si presenta nel drifting: è veramente difficile capire dallo schermo quanto sia angolata l'auto e se si stia seguendo la traiettoria ideale. Fortunatamente, in *GRID* un piccolo indicatore aiuterà sempre a tenere d'occhio l'angolo fra il tracciato e la vettura, aiutando quel poco che basta a intuire la propria posizione e a guidare di conseguenza.





I quartieri di Tokyo sono spettacolari, grazie principalmente alle scintillanti insegne al neon che rendono l'ambiente surreale.

ASSENTI E PRESENTI

Siamo rimasti un po' interdetti quando gli sviluppatori ci hanno parlato dell'intenzione di eliminare la gestione degli assetti. Chi ama impazzire dietro il settaggio di ammortizzatori, alettoni e pressione delle gomme dovrà rinunciare al proprio passatempo preferito, dal momento che in *GRID* si potranno utilizzare solo le impostazioni predefinite. L'intenzione è – a detta dei programmatori di rendere più pepate le sfide online, che rischierebbero di risultare sbilanciate. Opinione che accettiamo, ma non condividiamo a pieno: aspettiamo la versione finale per dare un giudizio relativo a tale scelta.



Gli oggetti a bordo pista, se travolti, si deformano e rimbalzano in maniera credibile sulla pista, pur senza l'esagerata spettacolarità tipica di *FlatOut*, che faceva del motore fisico Havok il proprio punto di forza.

spettacolari competizioni di drifting. Al contrario della maggior parte dei titoli simili, che impiegano un motore differente per le sezioni di corsa e quelle di derapate, in *GRID* è sempre EGO a fare da padrone, e l'unica diversità fra le due modalità di gara è l'assetto predefinito, tarato sulla stabilità nel caso delle corse e sulla maneggevolezza (e la tendenza a derapare) quando ci si diletta a far fumare le ruote. Naturalmente, non saranno disponibili ABS o Traction Control quando si deraperà, e l'unico aiuto (comunque disattivabile) riguarderà la stabilità dello sterzo.

Alcuni giri nel porto di Tokyo ci hanno fatto apprezzare la versatilità del motore fisico di *GRID*, dal momento che in pochi minuti abbiamo imparato a mettere di traverso la vettura e a farle affrontare le curve a ruote fumanti. Più difficile è

"L'ossatura del gioco e il suo sistema di controllo ci sono parsi molto validi"

stato mantenere la derapata a lungo, concatenare le curve l'una con l'altra e, soprattutto, trovare la traiettoria ideale, quella che permette di sfiorare con il muso la bandierina che segnala il corner. Inizialmente, *GRID* è un tripudio di speronamenti, rotazioni a 360 gradi e via dicendo, ma pian piano le dita iniziano a trovare il ritmo giusto e si prende gusto nell'imitare i protagonisti di "Fast & Furious: Tokyo Drift". Un gusto decisamente superiore a qualsiasi altro gioco che simula la "nobile disciplina" del drifting, compreso *Juiced 2*, che proprio sotto questo profilo ci aveva esaltato parecchio. Forse, è merito dei grandi nomi del campionato giapponese D1 GP che hanno collaborato con gli sviluppatori per ottenere il giusto feeling di guida.

Abbandonata a malincuore la postazione di gioco, abbiamo chiacchierato a lungo con i programmatori, molti dei quali precedentemente impegnati su *Colin McRae: DiRT*. Anche gli strumenti utilizzati sono simili, per quanto il passaggio da Neon a EGO sia evidente.



Per fare drifting non ci vogliono vetture potentissime: vanno benissimo anche auto leggere, a patto che siano a trazione posteriore e siano assettate correttamente.



QUANTI FPS?

La versione per console di *Race Driver: GRID* viaggia a 30 FPS fissi; non tantissimi, apparentemente, ma decisamente in grado di offrire la fluidità necessaria a godersi le frenetiche corse senza rallentamenti. Nel caso del PC, la situazione è differente e sarà consentito spingersi oltre, hardware permettendo. Bisognerà vedere quanti computer saranno in grado di reggere un frame rate anche solo paragonabile a quello delle versioni Xbox 360 e PS3: già *Colin McRae DiRT* era esigente in termini di hardware, cosa dovremo aspettarci da *GRID*?



Fra le tante corse in città, non mancheranno alcuni storici circuiti di Formula 1. In questa immagine, siamo sulla salita di SPA, da affrontare bene per prendere la giusta velocità nel successivo rettilineo.



Principalmente, sono i contorni dei tracciati ad aver acquistato nuova vita: le auto, pur splendidamente modellate, non sembrano tanto differenti dall'ultimo *Colin*, ma quanto presente ai bordi della pista è decisamente su un altro pianeta, sia per quantità sia per dettaglio. Quando si osserva con attenzione la folla, ci si rende conto che bisogna impegnarsi per trovare due figure identiche; se ci si sofferma sui replay, è facile notare che gli spettatori muovono la testa in cerca dell'azione, si allontanano quando intravedono un bolide sbandare e – in generale – sembrano realmente seguire la gara come farebbero degli appassionati di sport motoristici.

Anche la riproduzione di palazzi e monumenti è decisamente spettacolare e aggiunge parecchio all'esperienza di gioco, soprattutto se si ha la fortuna di aver visitato almeno una volta gli scenari lungo i quali si sfreccerà come dannati. Qualche perplessità ci ha suscitato il sistema di illuminazione, ben curato e spettacolare, ma a nostro avviso non ancora tarato alla perfezione, tanto che più di una volta ci siamo schiantati contro ostacoli completamente oscurati da qualche malefica ombra, ma i programmatori non sembravano preoccupati dalla cosa: si trattava di una versione non definitiva, piena di dettagli da sistemare a dovere.

L'ossatura di *Race Driver: GRID* e il suo sistema di controllo ci sono comunque parsi molto validi, potenzialmente in grado di far tornare alla ribalta la serie. Purtroppo, non abbiamo avuto modo di dare un'occhiata al multiplayer, ma siamo stati rassicurati dagli sviluppatori sul fatto che, al contrario di *DiRT*, sarà consentito sfidare online i propri amici, senza doversi limitare alle gare a tempo.

Pare, insomma, che Codemasters non si sia seduta sugli allori e abbia continuato a guardare sia alla concorrenza, sia al futuro, per cercare di migliorare stile e giocabilità dei suoi titoli di corse. Noi non vediamo l'ora di provare *Race Driver: GRID* in versione definitiva, per scoprire se riuscirà a confermare le nostre prime impressioni. Sicuramente, vale la pena di tenerlo d'occhio, magari pensando a un aggiornamento del PC: i programmatori hanno messo in chiaro che come gioco sarà esigente, forse un po' più di *DiRT*, che quanto a requisiti minimi non ammiccava certo ai possessori di computer di fascia medio/bassa. 

Cosa succede quando i più importanti creatori di videogiochi si incontrano a San Francisco per discutere del divertimento elettronico e dei suoi possibili sviluppi? Il nostro Matteo Bittanti ha la riposta.

Stanno lavorando per noi



L'Expo Floor è cresciuto considerevolmente negli ultimi anni.

San Francisco, California. La Silicon Valley è a trenta minuti di macchina, Hollywood a un'ora e mezza di aereo.

Detto altrimenti, la Bay Area si trova al centro di un triangolo creativo unico al mondo. Se è vero che stiamo vivendo un nuovo Rinascimento, allora San Francisco è la versione 2.0 di Firenze. Non deve dunque sorprendere se, dal 2005, la città dei figli dei fiori ospita la Game Developers Conference, l'evento annuale più importante per la comunità degli sviluppatori di videogiochi.

Pur avendo generato innumerevoli "spin-off" in Europa e in Asia, l'appuntamento californiano mantiene il primato per quanto concerne la varietà di interventi, la qualità delle presentazioni e il livello di intelligenza collettiva generato da una settimana di intensi dialoghi. Una precisazione: non si assiste alla GDC per vedere nuovi giochi, ma per conoscere e "toccare con mano" i designer e le tecnologie che li rendono possibili. Avete capito bene: la GDC è, innanzitutto, un luogo di riflessione e di dialogo.

A differenza delle edizioni passate, caratterizzate da temi forti quali l'esplosione dei cosiddetti "casual game", la crescita inarrestabile degli sviluppatori indipendenti e l'avvento del Game 3.0, per usare un'espressione coniata da Sony, quest'anno non è emerso un motivo dominante. Analogamente, non c'è stato nessun annuncio esplosivo, né rivelazione

bomba. Semmai, la GDC 2008 ha offerto innumerevoli stimoli a un pubblico mai sazio. Vediamone alcuni.

Un'alleanza strategica per salvare il PC

Si parla spesso di crisi del mercato ludico PC e della difficoltà di competere in uno scenario sempre più dominato dalle console. Per rilanciare l'immagine del personal computer come piattaforma di gioco privilegiata, un consorzio di produttori e aziende ha annunciato un'alleanza strategica, al secolo PC Gaming Alliance.

Non si tratta di parole al vento, ma di un piano programmatico supportato da giganti come Epic, Microsoft, Activision, Intel, AMD, NVIDIA, Dell, Alienware, Razer e Gateway. Il progetto prevede, tra le altre cose, una standardizzazione delle tecnologie esistenti e future, nonché la creazione di prodotti esclusivi per PC. Tuttavia, alcuni, come Chris Taylor di Gas Powered Games, non nascondono il proprio scetticismo: "Il vero problema è la pirateria che ha praticamente ucciso il gioco su PC. Se non si troveranno soluzioni efficaci sul piano pratico, entro un lustro tutti gli sviluppatori emigreranno su console". Per ulteriori informazioni: **www.pcgamingalliance.org** (in inglese).

Videogiochi "intelligenti"? Entro il 2029, assicura Ray Kurzweil

Uno dei momenti più emozionanti della manifestazione è stata la presentazione di Ray Kurzweil, scienziato, futurologo ed esperto di innovazione tecnologica.

Secondo l'autore di libri quali "La singolarità è vicina" (Apogeo, 2008), entro il 2029 saranno disponibili simulazioni di realtà virtuale completamente immersive e capaci di ricreare in modo convincente l'intelligenza umana. Kurzweil ha illustrato, con una serie di grafici, diagrammi e dimostrazioni pratiche, il progresso inesorabile dell'innovazione, spiegando come una crescita esponenziale, anziché lineare, ci obbliga a ripensare l'impatto e le ripercussioni sociali della tecnologia.

"Il fatto che un normale telefono cellulare sia un miliardo di volte più potente dei super-computer che usavamo al MIT di Boston nel 1965 ci lascia presagire cosa potremo tenere in mano tra venticinque anni, quando la tecnologia esistente sarà un miliardo di volte più potente di quella attuale". Kurzweil non ha fatto previsioni specifiche sul futuro dei videogiochi, limitandosi a osservare che il settore è insieme avanguardia e battistrada, "un laboratorio di sperimentazione in cui anche la tecnologia più complessa diventa accessibile alle masse grazie a un'interfaccia semplice". Ogni riferimento allo *Spore* di Will Wright è tutt'altro che casuale. Una previsione a breve termine è che entro il 2010, i computer cesseranno di esistere come entità separate e diventeranno parte integrante degli oggetti quotidiani.

Controller telecinetici

L'azienda australiana Emotiv Systems ha presentato un sistema di controllo rivoluzionario, che consente di comandare il proprio alter ego nei videogiochi per mezzo delle onde cerebrali, anziché ricorrere a un'interfaccia come joypad e tastiera.

Il dispositivo – una sorta di caschetto che sembra uscito da "Matrix" – traduce gli impulsi cerebrali in comandi sullo schermo per mezzo di sedici sensori (modalità Cognitiv). L'innovativo apparecchio prevede numerose funzionalità: Expressiv riconosce e interpreta le differenti espressioni facciali dell'utente (decodificate da una webcam HD), riproducendole nell'ambiente



Game **Developers** **Choice** Awards **2008**

Come da tradizione, nel corso della manifestazione sono stati premiati i migliori videogiochi dell'anno. I "Game Developers Choice Awards" (equivalente videoludico degli Oscar) sono stati assegnati a un numero assai ridotto di candidati. L'ambito titolo di gioco dell'anno è andato a *Portal*, incluso nella leggendaria Orange Box di Valve, mentre *Bioshock* si è aggiudicato il premio nelle categorie arti visive, sceneggiatura e audio. Il campione di incassi *Call of Duty 4* è rimasto a bocca asciutta. Ecco i vincitori:

Migliore game design: *Portal* (Valve), Kim Swift, Realm Lovejoy, Paul Graham

Migliore visual art: *Bioshock* (2K Boston/2K Australia/2K Games), Scott Sinclair, Shawn Robertson, Andrew James

Migliore tecnologia: *Crysis* (Crytek/Electronic Arts) , Cevat Yerli, Douglas Binks, Timur Davidenko, Martin Mittring

Migliore sceneggiatura: *Bioshock* (2K Boston/2K Australia/2K Games), Ken Levine, Emily Ridgway, Joe McDonagh, Susan O'Connor

Migliore audio: *Bioshock* (2K Boston/2K Australia/2K Games), Eric Brosius, Pat Balthrop, Emily Ridgway, Justin Mullins

Migliore debutto: *Crackdown* (Real Time Worlds/Microsoft Game Studios) Ramon Gonzalez, Violetta Sanchez, Rafael Diaz, Jose Guerra

Innovazione: *Portal* (Valve) Kim Swift, Erik Wolpaw

Migliore gioco per console portatile: *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo/Nintendo) Eiji Aonuma

Migliore gioco scaricabile: *flOw* (Thatgamecompany/Sony Computer Entertainment) Kellee Santiago, Jenova Chen, Martin Middleton, Hao Cui, John Edwards, Nick Clark

Gioco dell'anno: *Portal* (Valve) Kim Swift, Erik Wolpaw

Premio alla carriera: Sid Meier
Premio nella categoria "Pionere": Ralph Baer
Premio all'Ambasciatore della Cultura Videoludica: Jason Della Rocca, direttore dell'IGDA

Per ulteriori informazioni, visitate il sito ufficiale: **www.gamechoiceawards.com**



■ Il numero di [illegible] a quello dei [illegible], con una proporzione di tre a uno.

■ Steve Meretzky (PlanetFall, Sorcerer, Leather Goddesses of Phobos) si è esibito in una (riuscita) imitazione di Bugs Bunny.

Frammenti di GDC
Visti o sentiti alla Game Developers Conference

LEGO Universe
Mark Hansen di NetDevil ha descritto dettagliatamente le caratteristiche del gioco online di massa (MMOG) ispirato al mondo LEGO.
È una sorta di *Second Life* dotato di un'interfaccia decente e di un'estetica "blocchettosa"
Lo vedremo nel 2009.

***Far Cry 2*: occhio ai virus!**
Durante la sua presentazione, Patrick Redding ha rivelato che in *Far Cry 2* il nostro alter ego potrà ammalarsi di malaria. Per fortuna, saranno disponibili rimedi sotto forma di kit medici.

***All Points Bulletin*: un GTA MMOG?**
In un intervento intitolato "My First MMO" (Il Mio Primo MMO), il geniale Dave Jones (*Grand Theft Auto, Crackdown*) ha ufficialmente presentato *All Points Bulletin*, irriverente gioco online di massa ambientato in uno scenario urbano cattivo e corrotto. Promette bene!

Game 2.0
All Points Bulletin consente di usare lastfm.

virtuale. Una seconda applicazione, Affectiv riconosce e riproduce gli stati emotivi del giocatore (stress, felicità, frustrazione).

Questa tecnologia, annunciata l'anno scorso e finalmente presentata al pubblico, non è ancora pronta per il mercato (durante la dimostrazione, il prototipo ha funzionato in modo irregolare), ma apre una finestra su uno dei possibili sviluppi dell'interazione uomo-macchina; un'interazione che prevede la progressiva "smaterializzazione" delle interfacce nonché il riconoscimento degli stimoli corporei e cognitivi degli utenti.

James Wright, ingegnere di Emotiv Systems, ha dichiarato che l'azienda prevede di introdurre una versione commerciale di questo rivoluzionario dispositivo entro il 2009 "a un prezzo accessibile" (**www.emotiv.com**, in inglese).

> "Emotiv Systems ha presentato un sistema che consente di controllare il proprio alter ego nei videogiochi per mezzo delle onde cerebrali"

Le spore stanno arrivando
Dopo aver confermato la data di pubblicazione di *Spore* (settembre 2008 per chi si è perso l'Anteprima pubblicata su questo numero di GMC), Electronic Arts ha deciso di mantenere un profilo relativamente basso alla GDC, limitandosi a presentare il sistema di funzionamento dei contenuti creati degli utenti.
Caryl Shaw, di Maxis Studios, ha descritto la complessa architettura che consentirà a milioni di utenti sparsi per il mondo di creare e condividere i personaggi e gli oggetti che allestiranno i mondi virtuali di *Spore*. Tra qualche mese, EA distribuirà un editor gratuito per incentivare la produzione di personaggi (l'equivalente del Body Shop di *The Sims 2)*. Usando un'interfaccia simile a quella di siti Web 2.0 come Slashdot, YouTube e MySpace, i fan potranno

Emotiv EPOC

Rob Pardo, padre di World of Warcraft, si gode la [illegible] dall'alto dei suoi dieci milioni di abbonati.

[illegible] nome radio in gioco, *Spore* è integrato a YouTube. Per i titoli della nuova generazione, il "contenuto generato dagli utenti" ("user-generated content" in inglese) è un imperativo categorico.

BioWare si butta nei MMOG

Nell'avvincente tavola rotonda "The Future of ►

caricare le loro creazioni su un server di Electronic Arts e votare le migliori opere, stabilendo delle vere e proprie gerarchie di qualità. Verranno premiati i creatori che spendono più tempo a produrre oggetti che a giocare. Gli utenti, a loro volta, potranno importare oggetti e creature sui propri PC. Ma non solo, potranno creare facilmente t-shirt, tazze, poster e perfino pupazzetti basati sulle proprie creazioni utilizzando un servizio integrato del tutto simile a CafePress.com.

Shaw ha confermato che le versioni PC e Mac di *Spore* saranno in grado di interagire tra loro, mentre non è prevista alcuna interconnessione PC-console (Nintendo DS). La GDC ha ribadito quello che sapevamo da tempo: *Spore* non è un semplice gioco, ma un complesso, affascinante e ambizioso ecosistema ludico.



Independent **Games Festival** Awards **2008**

Un secondo evento irrinunciabile è la cerimonia di premiazione dei migliori giochi indipendenti dell'anno sponsorizzata dall'IGF (sigla di Independent Games Festival), a conferma che esiste una florida e vivace produzione "alternativa" in ambito PC. Quest'anno, la giuria ha ricevuto oltre 170 titoli da tutto il mondo. Il Miglior Indie è stato *Croyon Physics Deluxe*, l'incredibile puzzle bidimensionale di Kloonigames. Il vincitore – premiato da una giuria di giornalisti di MTV News, Kotaku, Newsweek, Wired, e Joystiq – si è portato a casa un assegno di ventimila dollari (domanda: cosa stanno aspettando i game designer italiani a partecipare?). Tra gli altri titoli cult, segnaliamo *World of Goo* di 2D Boy (vincitore nelle categorie Design innovativo ed Eccellenza tecnica) e *Audiosurf* di Invisible Handlebar, cui è andato il premio del pubblico. Se si considera che *Portal* è nato come progetto indipendente del DigiPen Institute of Technology, si può tranquillamente affermare che il 2008 è l'anno in cui gli "indipendenti" hanno dominato sui colossal. Indichiamo, di seguito, la lista completa dei premiati:

Premio Seumas McNally: *Croyon Physics Deluxe* (Kloonigames)

Migliore browser game: *Iron Dukes* (One Ton Ghost)

Innovazione nel design: *World of Goo* (2D Boy)

Excellence in visual art: *Fez* (Kokoromi)

Excellence in audio: *Audiosurf* (Invisible Handlebar)

Technical Excellence: *World of Goo* (2D Boy)

Miglior gioco di uno studente: *Synoesthete* (DigiPen Institute of Technology)

Premio del pubblico: *Audiosurf* (Invisible Handlebar)

Gleemie Awards
Primo posto: *Desktop Tower Defense* (Handdrawngames)
Secondo posto: *Skyrates* (Team Skyrates)
Terzo posto: *Quodradius* (Quadradius)

Per ulteriori informazioni, visitate il sito dell'Independent Games Festival: **www.igf.com** (in inglese)



Nell'annuale [illegible] Game Designers Challenge, tre designer di fama mondiale si sono sfidati in una gara improvvisata. [illegible]



Secondo Jack Emmerty di Cryptic Studios (*City of Heroes*, *City of Villains*), il futuro dei MMORPG risiede nelle formule di abbonamento, non nei micropagamenti.



Al contrario, Min Kim di Nexon (*Kart Rider*, *Maple Story*), sostiene che il futuro dei MMOG risiede nei micropagamenti, non nelle formule di abbonamento.

Frammenti di GDC Visti o sentiti alla Game Developers Conference

MMO", Ray Muzyka ha rivelato che BioWare sta febbrilmente lavorando a un gioco online di massa che competerà direttamente con *WoW*. Temerari

Lunga vita ai giochi indipendenti
A dieci anni dalla sua nascita, l'Independent Games Festival è diventato un evento clou della GDC. Il brutto anatroccolo si è trasformato in cigno dalle piume dorate. E se il futuro del gioco su PC fosse davvero il fai-da-te?

La fine dei generi?
Secondo Dennis Dyack (*Too Human*), tra qualche anno non useremo sigle come GdR, RTS o FPS per discutere di videogiochi, ma generi come azione commedie e avventure.

GDC Europe
La prossima edizione della GDC Europe si terrà a Parigi dal 23 al 24 giugno

100 Milioni di Sims
Non si tratta di un errore: Maxis/EA ha annunciato la commercializzazione della centomilionesima copia di *The Sims* (e relativi seguiti/espansioni) in otto anni

Salvate gli archivi ludici

Ultimo, ma non meno importante, Henry Lowood della Stanford University ha presentato, in due sessioni sponsorizzate dalla IGDA (acronimo di International Game Developers Association), il progetto Preserving Virtual Worlds, interamente finanziato dalla Library of Congress degli Stati Uniti. L'obiettivo è quello di creare un archivio nazionale, fisico e online, di videogiochi, per preservarli dall'inevitabile oblio.

L'iniziativa – annunciata un anno fa proprio alla GDC – ha suscitato grande interesse nell'ambito videoludico. Game designer come Warren Spector e sviluppatori di Midway Games, Maxis, Obsidian e Vicarious Visions stanno dando un aiuto concreto e prezioso per salvare la cultura del videogioco, donando le loro collezioni e materiali quali codici sorgenti, note di produzione e altro ancora. Anche l'autore di questo speciale, il nostro "filosofo redazionale" Matteo Bittanti, partecipa direttamente a tale iniziativa. Per ulteriori informazioni (in inglese): **www.ndiipp.uiuc.edu/pca/**

Per guardare oltre

Le origini della Game Developers Conference – originariamente chiamata Computer Game Developers Conference – risalgono a più di vent'anni fa. Correva il 1987 e Chris Crawford, game designer carismatico e vagamente folle organizzava, nel salotto della propria abitazione di San José (California), un incontro aperto ad alcune figure chiave della neonata industria videoludica. All'appello rispondevano in ventisette, ma era solo l'inizio. Negli anni successivi l'evento è cresciuto di dimensioni fino a richiedere gli enormi spazi del Convention Center di San José e, da qualche anno a questa parte, quelli del Moscone Center di San Francisco. L'ultima edizione ha attratto oltre tredicimila visitatori.

La crescita vertiginosa della GDC riflette quella dell'industria del divertimento elettronico, che nel 2007 ha superato ogni record di vendite e di fatturati. Pur essendo diventata molto più formale ed esclusiva – dal 2009 solo pochi giornalisti saranno ammessi dietro invito – la conferenza ha mantenuto il suo spirito collegiale, aperto e comunitario. Nessun altro settore creativo può vantare un numero altrettanto impressionante di talenti, e la GDC continua a offrire agli appassionati la possibilità di vedere cosa succede *veramente* dall'altra parte della barricata.



Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

La scrivania di Pepe, questo mese, pullulava di scheda video. Due le troverete recensite su questo numero, mentre sul prossimo è prevista un'ampia prova comparativa che andrà ad analizzare tutte le proposte attualmente appetibili per i giocatori, comprese le nuovissime GeForce 9600. In ogni caso, anche per questo numero non mancano le novità interessanti, fra cui un ottimo monitor Full HD, lo switch definitivo per i giocatori, una nuova tastiera di Razer e due interessanti GPU per chi vuole giocare alla grande.

LA GUERRA DEI PREZZI

SEMBRA incredibile, ma i prezzi dell'hardware per PC paiono aver raggiunto un dignitoso compromesso.

Le attuali schede di fascia media (che partono dai 150 euro) si comportano effettivamente come dovrebbero, risultando veloci, silenziose ed efficaci anche in DirectX 10. Le CPU Dual Core, ormai, sono vendute a prezzi vantaggiosi, soprattutto se non si vuole puntare all'ultimissimo modello in catalogo. Se, fino a un annetto fa, la disparità fra fascia media e alta era esagerata, sia in termini di prezzi, sia in quelli di prestazioni, ora l'equilibrio è decisamente a favore degli acquirenti attenti al portafoglio.

La fascia media consente di godersi tutto quasi senza compromessi (*Crysis* non fa testo, chiariamolo subito). Sempre restando nei suoi confini, poi, è possibile orientarsi verso numerosi prodotti, e fra i 200 e i 400 euro si trovano offerte adatte a tutte le esigenze.

Sono dolori, invece, per chi non può fare a meno del top della gamma: per migliorare ulteriormente le prestazioni è necessario dotarsi di CPU Quad Core, tonnellate di RAM e più schede video in parallelo, con prezzi che si impennano vertiginosamente e il frame rate che, tutto sommato, cambia di pochi punti percentuali.

Sul prossimo numero, vi presenteremo i test di un "mostruoso" sistema Skulltrail di Intel, estremamente potente, ma anche incredibilmente costoso (per fare un esempio, il budget che ci siamo imposti per il Sistema ideale è decisamente troppo basso per acquistare questa piattaforma). Sarà interessante notare quale sia l'incremento in termini di prestazioni a fronte di un investimento economico più che triplicato rispetto a una "semplice" configurazione media.



■ La 8800 GT è stata la prima scheda di nuova generazione capace di ottime prestazioni e venduta a un prezzo concorrenziale.

L'Impressione è che il mondo PC si stia avvicinando, per certi versi, a quello dell'High Performance Audio (l'evoluzione di ciò che i nostri genitori definivano Hi-Fi) o dell'Home Theater: vengono venduti a prezzi abbordabili prodotti decisamente buoni e più che adeguati all'uso del giocatore medio, mentre chi vuole di più è costretto a pagare una fortuna, in proporzione.

Forse alcuni storceranno il naso, ma personalmente credo sia un approccio interessante.

Finalmente, i produttori di CPU e GPU sembrano aver digerito meglio quelle regole di mercato che quelli di elettronica di consumo hanno appreso da una vita. Si sta definendo, insomma, uno scenario più roseo di quello che ha caratterizzato gli ultimi anni; a ulteriore conferma di ciò, AMD ha recentemente presentato il suo nuovo chipset RS780 capace di colmare le lacune di quelli precedenti, integrando un chip grafico con pieno supporto all'UVD. L'aspetto più notevole è che, oltre a essere molto economico, è facilmente aggiornabile con una nuova scheda video ATI che funzionerà in modalità CrossFire con quella integrata, permettendo ottime prestazioni anche acquistando le GPU meno costose.

Il prossimo mese, salvo contrattempi imprevedibili, testeremo sia la costosissima piattaforma Skulltrail di Intel, sia la più economica soluzione di AMD: siamo certi che ne vedremo delle belle.



> "La fascia media dell'hardware consente di godersi tutto quasi senza compromessi"

ERRATA CORRIGE

Lo scorso mese abbiamo erroneamente chiamato Vacuum Tube Amplifier l'amplificatore valvolare di Empire (Albatros Multimedia). Il nome corretto è iPod Dock Tube Station distribuito da Koch Media. Ci scusiamo con tutti gli interessati per l'inesattezza.

RAZER LYCOSA

- **Produttore:** Razer
- **Distributore:** Razer
- **Internet:** www.razerzone.com
- **Prezzo:** € 79

Caratteristiche Tecniche
Aggiornamento USB: 1.000 Hz (1 ms)
Porte disponibili: 1xUSB, 1x uscita cuffie, 1x ingresso microfono
Retroilluminazione tasti: Sì
Controlli multimediali: Sì
Supporto Macro: Sì

DOPO l'ottimo successo della tastiera Reclusa realizzata in collaborazione con Microsoft, Razer ci riprova con un nuovo modello.

La Lycosa, questo il nome della periferica, strizza l'occhio ai giocatori, ma non certo inserendo decine di tasti aggiuntivi per le macro, o ingombranti display LCD che visualizzano migliaia di informazioni. All'apparenza, Lycosa sembra una tastiera come tante altre, ma un'attenta analisi delle caratteristiche tecniche permette di apprezzarne le peculiarità nascoste. Come i migliori mouse da gioco, per esempio, la frequenza di aggiornamento della porta USB è di ben 1.000 Hz, fatto che le consente di essere estremamente rapida nei tempi di risposta.

La tecnologia più intrigante è quella denominata Antighosting, utilizzata nella zona attorno ai tasti W, A, S, D. Vi è mai capitato, premendo contemporaneamente alcuni tasti, che i comandi non vengano ricevuti correttamente? Ecco, questo è il noto problema del ghosting, che affligge la maggior parte delle periferiche disponibili sul mercato. Nel caso della Lycosa, Razer ha fatto in modo che tutto il gruppo di tasti solitamente utilizzato per videogiocare non soffra di tale limite, permettendo di configurare a proprio piacimento l'intera sezione sinistra della periferica. Sono infine supportate le macro, anche piuttosto complesse, abbinabili a qualsiasi pulsante tramite il comodo pannello di configurazione.
Incuriositi dalle ottime specifiche tecniche, abbiamo messo sotto torchio la Lycosa, sostituendola momentaneamente alla tastiera di riferimento, la Reclusa. In seguito al test, il prodotto di Microsoft è finito in un armadio e non siamo più riusciti a fare a meno della nuova scheda di Razer. Non affrettatevi, però, a comprare la Lycosa, perché ci rendiamo conto che non è un prodotto adatto a tutti. Per fare un esempio, abbiamo apprezzato l'inclusione di una porta USB completamente separata (praticamente, per collegare un mouse alla Lycosa dovrete usare due porte USB del PC), così come la presenza dei jack per connettere microfono e cuffie, ma un po' ci sono mancate le pratiche manopole per la gestione del volume della Reclusa, sostituite da due piccoli tasti a sfioramento, efficaci, ma non altrettanto funzionali.

> **"È molto comoda, ma alcune scelte progettuali potrebbero non piacere a tutti"**

■ Lycosa è sottile e leggera ed è in grado di miscelare perfettamente eleganza e funzionalità avenzate.

Per quanto riguarda l'ergonomia, ci sono piaciuti i tasti di gomma dalla corsa breve che, pur ricordando al tatto quelli del vecchio ZX Spectrum, si sono rivelati incredibilmente precisi. Ci rendiamo conto, però, che alcuni potrebbero non trovarsi bene con questa particolare configurazione: pur permettendo di velocizzare la digitazione, offre un feeling completamente differente da quello di periferiche più classiche.

Un'ultima chicca è rappresentata dalla facoltà di variare l'illuminazione della Lycosa: si possono accendere i led sotto tutti i tasti, limitarsi a illuminare solamente i classici WASD o tenerla interamente spenta, una configurazione adatta solo a chi non ha mai bisogno di togliere gli occhi dal monitor per scrivere.



Ergonomica, ricca di stile e ottima sia per giocare, sia per scrivere. I tasti di gomma potrebbero non incontrare i gusti di tutti, quindi vi consigliamo di provarla prima di passare all'eventuale acquisto, anche perché il prezzo non è certo popolare.

8 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ENERGIA WIRELESS

Gli instancabili ricercatori del MIT hanno sviluppato un sistema per trasferire la corrente elettrica senza far uso di fili. Alla base della trovata ci sono due bobine in rame dotate della stessa risonanza magnetica: quando una delle due viene collegata al circuito elettrico, genera un campo elettromagnetico che viene convertito nuovamente in elettricità dalla seconda bobina. Il primo prototipo ha offerto un'efficienza del 50%, superando un ostacolo posto appositamente tra le due bobine e una distanza di 60 cm, riuscendo ad accendere una lampadina da 60 Watt. I ricercatori dell'istituto puntano a migliorare le prestazioni utilizzando metalli alternativi al rame, e sottolineano che tale tecnologia potrebbe essere facilmente applicata agli apparecchi domestici.

POLLICI CAPIENTI

Mentre le unità SSD iniziano a fare capolino su molti notebook, Fujitsu e Hitachi affinano ulteriormente la consolidata tecnologia di perpendicular recording proponendo due hard disk da 2,5 pollici in grado di contenere 500 GB di dati. In realtà il nuovo record di capienza non è frutto di una maggiore densità in fase di scrittura dei bit, ma dell'inserimento di un terzo piatto all'interno delle unità, che si riflette in uno spessore di 12,5 mm. Entrambi i prodotti si interfacciano tramite SATA e hanno 8 MB di memoria buffer, ma il 5K500 di Hitachi ha una velocità di rotazione di 5400 rpm, contro 4200 del Fujitsu. Dell, HP, e AlienWare intendono offrire dei notebook muniti dei due nuovi arrivati già dal mese prossimo.

NUOVO BENCHMARK

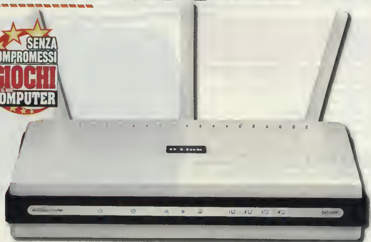
Nel momento in cui leggete queste righe, 3DMark Vantage dovrebbe essere disponibile per il download all'indirizzo **www.futuremark.com**. Composto in larga parte da test specifici per le DirectX 10,

D-LINK DIR-655

- **Produttore:** D-Link
- **Distributore:** D-Link
- **Internet:** www.d-link.it
- **Prezzo:** € 149

Caratteristiche Tecniche
Porte Ethernet: 4x10/100/1000
Protocolli supportati: IEEE 802.11b, g ed n (draft per n)
Numero antenne: 3





L'unità è piacevole da vedere, grazie all'eleganza del suo chassis bianco.

MOLTI giocatori si concentrano su processori e schede video quando aggiornano il PC, tralasciando alcune componenti che possono fare la differenza fra un'esperienza ludica ottima e una solo accettabile.

Chi gioca soprattutto online, per esempio, dovrebbe curare con attenzione le periferiche di rete, dal momento che, al contrario di quello che si pensa, non tutti gli switch o router sono uguali, a parità di specifiche tecniche comunicate dalle case costruttrici. L'ultimo nato da D-Link è uno switch dedicato ai giocatori, capace di soddisfare le esigenze di chi necessita sia di una connessione cablata sia di una wireless. Dispone, infatti, di quattro porte Gigabit Ethemet, comode per trasferire tonnellate di Giga Byte da un PC all'altro velocemente, oltre che della tecnologia necessaria per fornire accesso a tutte le macchine dotate di interfaccia Wi-Fi.

Il DIR-655 strizza l'occhio ai giocatori esigenti, con più PC e console collegati costantemente a internet in vari modi. L'installazione si rivela rapida: abbiamo collegato il 655 allo Hug di Fastweb e, in pochi istanti, avevamo connesso la nostra collezione di PC e console senza alcun intervento oltre alla modifica della password predefinita.

Per prima cosa, abbiamo voluto testare la velocità di trasferimento cablata, rimanendo positivamente impressionati dal poco tempo necessario per trasferire una cinquantina di Giga Byte di materiale. Passando alla sezione Wi-Fi, il 655 supporterà il protocollo 802.11n, che dovrebbe garantire un transfer rate massimo di 300 Mbit, quando verrà definitivamente standardizzato. Al momento, si è obbligati a limitarsi al 802.11g, da 54 Mbit, a meno di dotarsi di particolari schede Wi-Fi, come per esempio quelle prodotte da D-Link. Eravamo scettici per quanto riguarda la sezione wireless, considerando che, in passato, avevamo avuto non pochi grattacapi con prodotti compatibili con l'802.11n. In questo caso, però, tutto è filato liscio come l'olio: grazie alle tre antenne montate sull'unità, la copertura del Wi-Fi è molto vasta (si va sul sicuro anche abitando in appartamenti disposti su più piani), la stabilità della connessione è notevole e non abbiamo mai riscontrato una disconnessione durante i nostri test, nonostante abbiamo fatto di tutto per mettere lo switch sotto stress.

> "La tecnologia WISH riconosce i pacchetti di gioco e concede loro la priorità per partite senza lag"

Il 655, insomma, si rivela molto valido quanto a stabilità e velocità, ma le sue qualità non finiscono qui. La tecnologia WISH (Wireless LAN Intelligent Handling) riconosce il traffico "importante" (come i giochi o gli stream video) e gli concede tutta la priorità. La tecnologia funziona immediatamente, senza alcun intervento da parte dell'utente, e non nascondiamo che abbiamo provato un certo piacere nel giocare senza lag mentre un PC mandava alcuni stream HD verso il Media Center.

In definitiva, il DIR-655 ci ha affascinato: è vero che costa leggermente più di molti concorrenti, ma bisogna considerare l'eccellente qualità e le quattro porte Gigabit Ethemet, non troppo diffuse in ambito home.



Attualmente, è il miglior switch cablato/wireless disponibile sul mercato. Supporta tutte le tecnologie più recenti e permette di giocare alla grande. Costa, ma merita ogni euro del suo prezzo.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

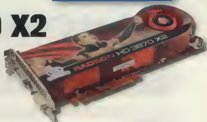


Vantage comprende anche un benchmark capace di sfruttare gli shader 4.1 dei Radeon HD 3000, nonché l'ennesimo, ricco sistema di comparazione dei risultati ottenuti da tutti gli utenti registrati. I programmatori scandinavi hanno concentrato la propria attenzione sulle animazioni dei tessuti e delle particelle, imbevendo ogni test di una ricca quantità di effetti di post processing, ottenuti soprattutto grazie all'utilizzo di geometry shader.

FISICA GRATUITA

Il motore Havok, un tempo pagato a caro prezzo dagli sviluppatori più attenti alla simulazione delle leggi fisiche, verrà distribuito gratuitamente da Intel a partire dal mese di maggio. Il colosso dei microprocessori offrirà il pacchetto Havoks Complete, comprensivo anche di Havok Animation e di una serie di strumenti complementari volti a rendere realistici vestiti, fluidi ed esplosioni.
Una decisione, quella di Intel, che intende valorizzare la creazione dei giochi per PC (gli sviluppatori di titoli per console continueranno a pagare la licenza) e stimolare il mercato delle produzioni indipendenti. Forse desiderosa di estendere tale proposta a un intero motore 3D, la casa madre dei Core 2 ha inoltre acquistato anche la software house Project Offset, da anni impegnata nella creazione di un FPS fantasy completo di tutte le ultime tecnologie di rendering. NVIDIA non ha chiarito se intende seguire la stessa strada della gratuità per quanto riguarda l'ex motore AGEIA, che nel frattempo sta

SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2



- Produttore: Sapphire
- Distributore: Sapphire
- Internet: www.sapphire.it
- Prezzo: € 369

Caratteristiche Tecniche
Frequenza Core: 825 MHz
Frequenza Clock: 1.8 GHz
Stream Processor: 640 (320x2)
RAM: 1 GB (512 MB x2)
Bus: 256 bit
ROPs: 16

SULLO scorso numero, avevamo osannato la Radeon HD 3870 X2 per le sue ottime prestazioni e il prezzo concorrenziale rispetto alle soluzioni concorrenti.

È il turno di testare il modello proposto da Sapphire, venduto a una cifra ancora più bassa. Le caratteristiche sono le medesime, così come le dimensioni ciclopiche, che rendono l'installazione della scheda molto ardua. Riassumendo, la HD 3870 X2 è composta da due GPU 3870 in parallelo, per un totale di 640 stream processor, 16 ROPs e 1 GB di RAM GDDR 3. Il core ha il clock impostato a 825 MHz, mentre le memorie lavorano alla frequenza di 1,8 GHz. Specifiche che sono, a tutti gli effetti, identiche a quelle del modello di riferimento, seguito da Sapphire senza alcuna modifica degna di nota, fatta esclusione per l'adesivo sul dissipatore.

Contrariamente a quello che molti possono pensare, non è necessario nemmeno dotarsi di una scheda madre con supporto a CrossFire: la 3870 X2, infatti, funziona su qualsiasi PC dotato di interfaccia PCI-E. Naturalmente, una scheda Crossfire consentirà di sfruttare la potenza di calcolo di due X2 in parallelo, che faranno comodo a chi non intende rinunciare alla possibilità di giocare a 2560x1600. Nella maggior parte dei test, la 3870 X2 si è dimostrata la scheda singola più veloce sul mercato, battendo anche le celebrate 8800 GTX, pur se di pochi frame. Ciò che colpisce maggiormente, però, è la stabilità dei driver, che le permettono di ottenere ottimi margini di miglioramento rispetto a una singola 3870 X2.

Resta da chiedersi se abbia senso spendere quasi 400 euro per miglioramenti tutto sommato marginali, rispetto a una GeForce 8800 GTS. A nostro avviso sì, a patto che giochiate come minimo a 1920x1080: a risoluzioni inferiori, sono soldi sprecati, ma questo è un discorso valido per qualsiasi acceleratore video di fascia alta.



Nella maggior parte dei nostri test si è dimostrata la scheda video più veloce sul mercato. Il prezzo è solo leggermente più elevato rispetto a modelli con prestazioni inferiori, risultando a nostro avviso consono alla qualità.

8½

XFX GEFORCE 8800 GTS ALPHA DOG EDITION

- Produttore: XFX
- Distributore: XFX
- Internet: www.xfxforce.com
- Prezzo: € 319

Caratteristiche Tecniche
Frequenza Core: 678 MHz
Frequenza Clock: 1.84 GHz
Stream Processor: 128
RAM: 512 MB
Bus: 256 bit
ROPs: 16

PER chi ama i giochi su PC, questo è un ottimo periodo per comprare hardware, soprattutto nel campo delle schede video.

Escludendo prodotti chiaramente dedicati a particolari nicchie di appassionati (come le GeForce 8800 Ultra), le fasce di prezzo sono finalmente avvicinabili, partendo dai 200 euro circa per una buona Radeon HD 3870 e salendo a 250 per un'interessante 8800 GT, fino ad arrivare poco sopra i 300 euro con le superbe 8800 GTS o ai 400 euro delle 3870 X2. Tutte queste GPU supportano le DirectX 10 e l'accelerazione dei filmati HD, risultando perfette per un utilizzo ludico e multimediale.

Fra le tante proposte sul mercato, risulta interessante quella di XFX, che offre, a poco più di 300 euro, un modello di 8800 GTS overclockato di fabbrica contenente anche il gioco completo *Lost Planet*, piacevole e ottimo per testare fin da subito il supporto alle librerie DirectX 10. La versione Alpha Dog ha le stesse caratteristiche della 8800 GTS standard (un bus a 256 bit, 512 MB di RAM a 1,94 GHz, 128 stream processor e 16 ROPs), con l'unica differenza nel core, funzionante a 678 MHz contro i 650 del modello di riferimento. Certo, nei benchmark non si notano enormi diversità, ma fa sempre piacere spremere qualcosa in più, soprattutto quando ci si rende conto che è possibile salire ulteriormente. Noi abbiamo superato di poco i 2 GHz per la RAM e siamo arrivati – con il dissipatore originale – a spingere il core sino a 725 MHz, un risultato decisamente apprezzabile.

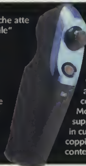
Al prezzo a cui è proposta, questa 8800 GTS è appetibile per chiunque voglia giocare senza rovinarsi, ma anche senza privarsi del piacere di spingersi, con la maggior parte dei titoli, a risoluzioni molto elevate.

Per poco più di 300 euro vi portate a casa una buona GPU già overclockata. L'inclusione del gioco completo *Lost Planet*, ottimo per testare subito il supporto alle DirectX 10, rappresenta la classica ciliegina sulla torta.

8½

subendo delle modifiche atte a renderlo "accelerabile" dalle GPU.

JOYPAD TELEFONICO



Deve ancora uscire dalla fase di prototipo, ma il joypad JS1 presentato da Zeemote promette di migliorare drasticamente la fruibilità dei giochi arcade per telefoni cellulari. Munito di Bluetooth e alimentato da due batterie AAA, il JS1abbina due pulsanti a una piccola leva analogica gestibile con il pollice, surclassando le minuscole tastiere numeriche quanto a reattività. Già compatibile con i giochi di Eidos e SEGA Mobile, il joypad gode anche del supporto di Fireworks, un gioco in cui due utenti muniti di una coppia di controller possono sfidarsi contemporaneamente. La versione definitiva dell'innovativa periferica dovrebbe raggiungere il mercato nella seconda metà dell'anno, ma non si hanno ancora notizie ufficiali riguardo il suo costo.

SERIE 9

Le GeForce 9600, munite di 64 stream shader operanti a 1,6 GHz e abbinati a RAM a 1,8 GHz, non rimarranno a lungo le uniche esponenti della serie 9000. Nel momento in cui scriviamo, le specifiche delle 9800 GTX non sono ancora state ufficializzate, ma sulla Grande Rete già circolano i primi benchmark relativi a queste schede basate su G92, con bus da 256 bit, interfaccia PCI-E 2.0 e 128 shader di classe 4.0.
I risultati, da prendere con le dovute cautele, rivelano prestazioni solo leggermente superiori a quelle delle diffuse 8800 GTX, ma sottolineano la propensione delle nuove arrivate per le configurazioni SLI triple, supportate tramite doppio connettore. Purtroppo,

MONITOR ASUS MK241H

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 599

Caratteristiche Tecniche
Dimensioni: 24"
Risoluzione: 1920x1200
Tempo di risposta: 2 ms (gray to gray)
Ingressi: DVI, VGA, HDMI
Supporto HDCP: Sì

UN monitor decisamente luminoso, l'MK241H: una volta acceso, ci ha quasi "accecato" con la sua brillantezza. Strano, perché sulla carta il contrasto dello schermo di Asus è nella norma: le specifiche tecniche, infatti, riportano un valore di 3000:1.

Il display è caratterizzato da dimensioni generose, ma non esagerate. Stiamo parlando di un 24 pollici con rapporto 16:10, praticamente di una periferica che vi sembrerà sconfinata una volta installata, ma che a conti fatti occupa relativamente poco spazio sulla scrivania. La risoluzione è di 1920x1200, perfetta per giocare ad alta risoluzione e per godersi al meglio i filmati in HD, come sottolineato dall'ingresso HDMI che vi permetterà di collegare anche una console di nuova generazione, oltre al PC.

Il nuovo MK241H condivide alcune delle caratteristiche della precedente serie di display Asus, come la videocamera orientabile integrata e un paio di casse stereofoniche. L'azienda coreana ha saggiamente deciso di eliminare il subwoofer presente in passato: scelta azzeccata, dal nostro punto di vista, anche se avremmo detto addio con piacere anche alla webcam (un discreto modello da 1,3 Megapixel) e alle casse, piccolezze che interesseranno poco i giocatori e che fanno lievitare il prezzo dell'unità.

Le specifiche del generoso pannello sono di tutto rispetto, con un tempo di risposta gray to gray di soli 2 ms, che praticamente elimina qualsivoglia problema di scie durante i movimenti veloci, tipici di videogiochi e film d'azione. È possibile anche esercitare un buon controllo sul formato dell'immagine, decidendo se estendere l'area visibile sino a coprire l'intera area disponibile, mappare la matrice 1:1 e selezionare il rapporto fra 4:3 e 16:9 – funzioni particolarmente utili, soprattutto quando ci si gode qualche film. Purtroppo, nonostante numerosi tentativi, non siamo riusciti a forzare la frequenza di aggiornamento, né a 24 Hz, né a 72 Hz, in modo da adattarla perfettamente ai 24 FPS (circa) dei Blu-ray disc. Un peccato, perché così permangono occasionali microscatti in alcune scene, soprattutto durante le lunghe carrellate sui panorami. Problemi che, fortunatamente, non affliggono in alcun modo l'esperienza ludica, che invece si è rivelata decisamente affascinante e coinvolgente, grazie anche ai colori particolarmente vivi.

Bello, di dimensioni generose ed elegante: questo monitor non sfigura sulla scrivania di un videogiocatore.

> **"Non siamo riusciti a forzare la frequenza di aggiornamento a 24 Hz"**

Rispetto ai precedenti modelli di Asus, è stata data più attenzione all'angolo di visione: non siamo ancora ai livelli dei migliori pannelli che ci sono passati fra le mani, ma il salto in avanti è evidente, e ora piccole variazioni dell'angolazione verticale non sono più fastidiose come in passato. Resta il fatto che questa periferica non è adatta per essere visualizzata da più di una persona alla volta: chi non si trova perfettamente di fronte noterà, infatti, le tipiche "macchie". Un difetto da non sottovalutare e l'unica vera pecca di questo monitor insieme al prezzo, a nostro avviso, un po' troppo elevato.

GIOCHI COMPUTER

Un buon monitor, soprattutto per giocare a risoluzioni elevate. L'angolo di visione rimane, però, il tallone d'Achille degli schermi di Asus e, pur se migliorato rispetto ai precedenti modelli, l'MK241H non fa eccezione.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

rimane certa l'assenza di shader 4.1 compatibili con le DirectX 10.1, che per qualche mese rimarranno un'esclusiva dei Radeon HD 3000.



GPU E VAPORE

Le precedenti esponenti della serie Toxic di Sapphire hanno sfruttato voluminosi dissipatori ad aria e piccoli sistemi a raffreddamento liquido per spingere le GPU di ATI sopra i valori di targa. La nuova Toxic HD 3870 prosegue nella stessa direzione, ma impiegando un dissipatore munito di tecnologia vapour chamber. In pratica, in un circuito sigillato e a strati, circola dell'acqua che evapora a contatto con la CPU, per poi tornare in forma liquida una volta raggiunta la zona più vicina alla ventola. Il tutto si concretizza in un dissipatore a singolo slot capace di raffreddare una GPU lanciata a 800 MHz, abbinata a 512 MB di RAM a 2,4 GHz. La stessa tecnologia di raffreddamento anima anche la più veloce Atomic, una 3870 a 825 MHz venduta in una lussuosa valigetta metallica.



Motorola V9 RAZR2



Produttore: Motorola
Internet: www.motorola.com
Prezzo: € 399

IL Motorola V9 è un cellulare bivalve estremamente robusto, una caratteristica sempre da applaudire quando si pensa a un uso ludico dei telefoni. Derivato dal precedente V8, ancora in distribuzione, ha un look molto simile; il V9, però, aggiunge alla connettività GSM Quad Band anche la compatibilità alla rete UMTS.

Il passaggio alla rete di terza generazione, peraltro, non è stato del tutto indolore, visto che il nuovo terminale è più spesso e pesante del V8. Da un punto di vista della maneggevolezza e della comodità d'impiego, però, la cosa non sembra avere particolari ripercussioni, visto anche la sensazione di grande solidità che il telefono trasmette.
Il V9 dispone di due ampi display quasi identici (quello interno è leggermente più grande), entrambi sono caratterizzati da grande luminosità, nitidezza e risoluzione (ma con solo 262.000 colori). Il tastierino numerico è sostanzialmente analogo a quello del predecessore: con tasti a corsa breve, ampi e ben distanziati, dà un'ottima sensazione al tatto e ben si presta, se usato insieme al piccolo joystick centrale, a essere usato per il gioco. Decisamente più deludente è, invece, la memoria interna del telefono: appena 45 MB e, sebbene il dispositivo sia dotato di uno slot d'espansione per schede microSD, è assolutamente deprecabile che, a questo prezzo, non sia stata inserita una card da almeno mezzo giga nella confezione.

Pur adottando la stessa batteria da 770 milliAmpere, il modello V9 ci sembra caratterizzato da un'autonomia leggermente migliorata rispetto al V8. Anche il sistema operativo (noi abbiamo testato solo la versione marchiata TIM, probabilmente più "snella" di quella completa) sembra più veloce, pur non potendo neppure avvicinarsi ai fasti di Symbian. Niente male insomma, ma il prezzo continua a essere troppo elevato.

Un terminale dal look aggressivo e accattivante, discreto per giocare, ma ancora troppo caro rispetto a ciò che offre. 6½

- Scarsa memoria interna
- Ancora niente Symbian
- Molto robusto
- Ottimo il display "doppio"

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

HEXIC



È la pietra miliare con cui i rompicapi successivi si sono dovuti, giocoforza, confrontare: il riferimento va all'immortale *Tetris*, realizzato nel 1985 da Alexey Pajitnov (ricercatore universitario sovietico ai tempi della cortina di ferro). *Tetris* rappresenta, ancora oggi, uno dei puzzle più scaricati e giocati su cellulari di tutte le generazioni. Pochi sanno, però, che Pajitnov, dopo il crollo dell'Unione Sovietica, si trasferì negli USA dove fondò una casa di sviluppo (chiamata "Tetris Company") specializzata nella realizzazione di rompicapo. *Hexic* è la sua ultima creazione. Così come in *Tetris* l'obiettivo era quello di eliminare le file di quadratini, in Hexic bisogna riuscire a eliminare gruppi di esagoni accomunati dallo stesso colore. Per farlo, il giocatore può selezionare con il joystick un gruppo di tre esagoni e farlo ruotare in modo da rendere adiacenti gli esagoni con lo stesso colore. Il gioco è molto divertente, ma non riesce a raggiungere i livelli del mitico progenitore dell'85!

- Produttore: I-Play
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.iplay.com

Originale, divertente e impegnativo, ma gli manca qualcosa per raggiungere i livelli del leggendario capostipite! 7

Provato

PRINCE OF PERSIA CLASSIC



Quinto episodio su cellulare della saga di *Prince of Persia, Classic* è un prequel: il remake dell'originale "classico" (da cui il titolo) del 1989.
I lettori più "maturi" ricorderanno con nostalgia questa pietra miliare dei "piattaforme", pubblicata praticamente su tutte le macchine da gioco dell'epoca (anche se l'edizione migliore rimane, senza dubbio, quella per Commodore Amiga). Facendo un'eccellente opera di restyling, Gameloft ci presenta oggi, a quasi vent'anni di distanza, lo stesso gioco con una veste grafica assolutamente all'altezza.
Prince of Persia Classic offre la scelta tra quattro diverse modalità: oltre a quella "classica", fedele all'originale dell'89 (grafica a parte), sono presenti una modalità originale sviluppata da Gameloft, una "sopravvivenza" e una a tempo. Un titolo di qualità, consigliato a tutti, non solo ai nostalgici.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Il remake di un classico: tutto il fascino e la giocabilità dell'originale dell'89, con un motore grafico impressionante. 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio..

GLI OSCAR DEL TELEFONINO

Si è svolta a febbraio, a Barcellona, la più importante manifestazione fieristica mondiale dedicata al mondo della telefonia mobile: il Mobile World Congress 2008. Evento da sempre caratterizzato da un elevato grado di spettacolarità, l'edizione di quest'anno ha visto i principali produttori di hardware, software e servizi contendersi a suon di optional, di servizi a valore aggiunto e di accessori, l'attenzione degli oltre 60.000 partecipanti intervenuti. Il WMC 2008 ha visto anche l'esordio di Google nel mondo della telefonia mobile: il popolare motore di ricerca ha infatti presentato Android, un nuovo sistema operativo destinato ai telefonini di ultima generazione e per il quale sono già stati sviluppati diversi giochi che abbiamo avuto modo di testare sul campo. Ma il WMG non è stato solo una fiera: è stato un grande contenitore di eventi, tra cui l'annuale appuntamento con i Global Mobile Awards, gli "Oscar" del telefonino. Tra le categorie premiate che ci stanno più a cuore, una menzione speciale va al "telefonino dell'anno": il Sony Ericsson W910 di cui avevamo apprezzato le doti ludiche e che, a Barcellona, ha ricevuto una meritata consacrazione.



Per quanto riguarda la categoria "gioco dell'anno", si è avuto un ex aequo a sorpresa. Il premio è andato simultaneamente a due titoli: l'innovativo *Call of the Pharaoh* di Cellufun (lo potete scaricare gratuitamente su **www.cellufun.com/Games/games.asp?game=Pharaoh**) e il divertente *My Hangman* (distribuito in Italia con il titolo de *Il gioco dell'impiccato*) di GLU. A presto la recensione.

Il Sistema GIUSTO



Il Sistema ideale diventa più economico grazie all'arrivo del Radeon 3870 X2, che elimina una coppia di vecchie GeForce e una motherboard SLI. Auzentech sostituisce Creative nella fascia audio più elevata, mentre tutti gli schermi varcano la soglia dei 20 pollici.

RADEON ALLA RISCOSSA

Le inaspettate qualità del Radeon 3870 X2 interrompono un dominio delle GeForce che durava da troppi mesi. ATI non soltanto ha prodotto una scheda in grado di sfruttare al meglio due GPU e di superare nei benchmark le 8800 Ultra, ma ha anche sfornato dei Catalyst che finalmente superano uno dei limiti storici di SLI e CrossFire, ovvero l'impossibilità di utilizzare due monitor contemporaneamente anche durante l'esecuzione dei giochi. Il framerate prodotto dalla 3870 X2 in *Crysis* e il suo prezzo di 400 euro sono una ventata d'aria fresca che potrebbe durare solo un mese, con la serie 9000 di NVIDIA già alle porte, ma rimangono salutari per un mercato che tende a ristagnare in assenza di vera competizione. Ora, la palla passa al comparto processori: quanto dovremo aspettare per un Phenom prossimo ai 3 GHz, in grado di scalzare i dual core di Intel più economici dal socket del Sistema base? Noi ci auguriamo il meno possibile.

▼ PROCESSORE

SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 € 920
Socket 775 – 3 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

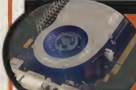
SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 280
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Core 2 Duo E6750 € 150
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit



Il Sistema ideale rimane l'unico munito di 4 core operanti a 3 GHz e di un quantitativo prodigioso di memoria cache. I dual core impiegati nelle configurazioni più economiche riescono comunque a eseguire senza incertezza tutti i giochi attuali, a riprova della qualità dell'architettura Intel.

▼ SCHEDA VIDEO



SISTEMA IDEALE: Radeon HD 3870 X2 € 400
825 MHz Core – 1 GB DDR3 1,8 GHz – bus 256 bit x2 – 640 stream processor – 2 DVI

SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS € 260
650 MHz Core – 512 MB GDDR3 1,9 GHz – bus 256 bit – 128 stream processor – 2 DVI

SISTEMA BASE: Radeon HD 3850 512 MB M8 € 150
670 MHz core – 512 MB GDDR3 1.650 MHz – bus 256 bit – 320 Stream Processor – 2 DVI

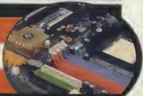
Due GPU R680 animano la nuova regina dei benchmark, che vede finalmente ATI riconquistare un posto nel Sistema ideale grazie a una scheda che ha nel CrossFire il proprio punto di forza. La GeForce della configurazione media è priva di shader 4.1, ma offre ottime prestazioni e driver maturi.

▼ SCHEDA MADRE

SISTEMA IDEALE: Asus Maximus Formula € 230
Intel X38 – 4 DDR 2 – 2 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 110
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethemet

SISTEMA BASE: Abit IP35 € 80
Intel P35 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethemet



In attesa dell'X48, il Sistema ideale sfrutta una Asus pronta ad accogliere le configurazioni dual o quad Crossfire basate su PCI-E 2.0. Tra i modelli scelti, solo la versatile P5KC è compatibile anche con le DDR3, la cui adozione è però rimandata a quando i moduli a 2 GHz avranno prezzi più abbordabili di quelli attuali.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 4 GB Geil Black Dragon PC8500 € 190
2 DIMM da 2 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,4v

SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair Dominator PC8500 € 130
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,1v

SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 50
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale sfrutta il calo di prezzo delle RAM per arricchirsi di 4 GB, dimostrandosi pronto a sfruttare i sistemi operativi a 64 bit. Le configurazioni più economiche godono di un quantitativo comunque sufficiente a eseguire al meglio tutti i giochi più recenti all'interno di Vista o XP. Abbassando le frequenze dei moduli da 1.066, si possono anche sfruttare latenze minori, a tutto vantaggio delle prestazioni.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI –VGA– HDMI – Component – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 300**
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung 206BW € 230**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 270**
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 130**
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 350**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 110**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 400 GB € 90**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.649	€ 1.553	€ 920
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

LASER RAFFINATI

Proposte a prezzi oggi accessibili, le unità Blu-ray per PC stuzzicano gli amanti dei film in alta definizione e chi vuole salvare svariate decine di GB su un singolo supporto ottico. Ecco tre esponenti degni di nota:

LG GGW-H20L
€ 340
Per chi non vuole sacrificare nulla, un masterizzatore Blu-ray 6x capace anche di leggere gli HD-DVD, di scrivere su tutti i tipi di DVD e di generare etichette laser tramite Lightscribe. Versatilità senza rivali e velocità di scrittura pari a circa 1 GB al minuto.
http://it.lge.com

LiteOn LH-2B1S
€ 260
Un masterizzatore Blu-ray di seconda generazione presente sul mercato da molti mesi, incapace di superare la velocità di scrittura 2x, ma caratterizzato da un prezzo concorrenziale. Scrive anche su DVD e CD ed è munito di interfaccia SATA.
www.liteonit.com

Asus BC-1205PT
€ 190
Primo esponente di un'ondata di unità combo in grado di leggere i Blu-ray, ma di scrivere solo su DVD (12x) e CD (24x). Munito di interfaccia SATA e accompagnato da un ottimo riproduttore software HD di Cyberlink.
http://it.asus.com

schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:

schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

GIOVANI OVERCLOCKER

Il numero di lettere inerenti il tema dell'overclock è cresciuto considerevolmente, da quando Intel ha iniziato a produrre Core 2 capaci di guadagnare 500 o più MHz tramite pochi tocchi di BIOS. L'argomento, d'altronde, è uno di quelli che più appassiona gli utenti dei forum, GamesRadar compreso. Nel ricordarvi che overvoltaggi e frequenze prossime ai 3 GHz possono essere foriere di soddisfazioni, ma anche di moduli RAM irrimediabilmente fritti, ne approfitto in questo numero per spiegare ai tanti utenti alle prime armi cosa significhino termini come CAS o tRAS.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



La compatibilità degli Athlon XP 3000 e 3200+ con i giochi odierni è minata sia dalle basse prestazioni, sia dall'assenza delle istruzioni SSE2 e SSE3.

ISTRUZIONI MANCANTI

Essendo privo di istruzioni SSE2, il mio Sempron 2800+ non può eseguire i demo di *DiRT* e *Lost Planet*. C'è un modo per aggirare il problema, come ho fatto con *Call of Duty 4* rinominando un file chiamato mssmp3.asi?

Nunzio

Purtroppo, l'assenza delle istruzioni SSE di seconda generazione non è aggirabile semplicemente modificando una variabile dei due giochi in questione. I motori di entrambi i titoli, così come quelli di altri giochi usciti recentemente, sfruttano le istruzioni introdotte ormai molti anni orsono dai Pentium4 (e in seguito dagli Athlon 64) per migliorare drasticamente la gestione della cache da parte dei driver di NVIDIA e ATI. Di conseguenza, l'unica via per lanciarsi in un rally con le ultime vetture di Codemasters consiste nell'upgrade del processore, che nel tuo caso è necessariamente legato alla sostituzione della motherboard. Se vuoi ridurre al minimo il costo dell'operazione, conservando magari il quantitativo di RAM DDR400 in tuo possesso, non posso che consigliarti di puntare su una delle tante nForce 4 disponibili nel mercato dell'usato, abbinandole un Athlon X2 4400 o 4800+ per socket 939. Tale configurazione verrebbe comunque fortemente limitata dalla tua Geforce 6600, che andrebbe sostituita almeno da una 8600 o 7900. L'operazione sul file mssmp3.asi cui fai cenno non riguarda le istruzioni SSE, ma un noto bug del motore di rendering audio Miles, che si manifesta in presenza dei processori a 32 bit abbinati agli ultimi driver Realtek. Modificando l'estensione del file (o spostando la sua posizione), però, elimini di fatto la colonna sonora dinamica del gioco. Un'alternativa meno drastica consiste nel sostituire il file in questione con quello che accompagna l'installazione dei demo Miles Sound System, disponibili gratuitamente all'indirizzo **www.radgametools.com**.

FREQUENZE ELEVATE

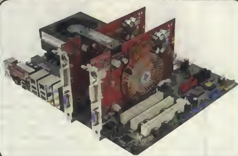
Ho acquistato un Pentium E2160 con l'intenzione di overclockarlo a 3 GHz, utilizzando la mia Asus P5N-E SLI e conservando la tensione di alimentazione standard. Elevando il front side bus da 800 a 1.100 MHz, riesco a spingere facilmente il processore a 2.475 MHz, ma una volta superata questa soglia, la velocità della RAM (che ho scollegato da quella del bus) inizia a regredire e il PC va in crash qualche minuto dopo l'accensione.

Matrigh

Se, come scrivi, l'opzione Memory clock Mode nel menu Memory config del BIOS è

Potenza gestibile

Molti lettori ci sottopongono le incompatibilità intercorrenti tra i giochi più vecchi e i processori dual e quad core o, in alternativa, tra alcuni motori 3D e le configurazioni SLI e CrossFire. In realtà, Windows XP e Vista, tramite il Task Manager, permettono di limitare facilmente le interferenze dei core aggiuntivi con i titoli sviluppati per girare sul Pentium II e sotto Windows 98, come la domanda "Eccesso di core" di questo mese ben sottolinea. Allo stesso modo, sia NVIDIA, sia ATI hanno recentemente aggiornato i loro pannelli di controllo in modo da rendere più rapida la disattivazione delle modalità Crossfire e SLI, in alcune configurazioni senza nemmeno dover riavviare il computer. Contribuiscono a ridurre le incompatibilità anche i driver di AMD per i processori Athlon X2 e Phenom, disponibili nella sezione download del sito www.amd.com. L'abbandono del single core in favore di architetture più adatte ai giochi del 2008, così come l'adozione in coppia di GeForce 8800 e Radeon 3870, sono oggi operazioni più profittevoli di un tempo, e piuttosto libere da complicazioni inaspettate.



impostata su Unlinked, l'elevarsi del front side bus non dovrebbe influenzare in alcun modo la velocità della RAM. La diminuzione della frequenza operativa dei moduli, una volta raggiunti i 1.100 MHz, potrebbe essere quindi prodotta da un Northbridge in affanno, che puoi provare a overvoltare a 1.563v o 1.748v, fissando una piccola ventola da 4x4 cm sul dissipatore passivo della motherboard. Vi è anche la possibilità che il problema sia prodotto dai BIOS successivi alla versione 401, come testimoniato dai tanti utenti che nei forum hanno visto i loro margini di overclock ridotti dagli aggiornamenti pubblicati da Asus. Effettua un "downgrade" del software per il tempo necessario a effettuare qualche prova, elevando magari il voltaggio della CPU a 1,4 V e ricordandoti di disabilitare lo SpeedStep. Tieni comunque presente che le capacità di overclock di una CPU variano notevolmente da esemplare a esemplare, per cui il tuo E2160 (dietro il cui nome di Pentium nasconde un'architettura Core 2 abbinata a 1 MB di cache) potrebbe non riuscire mai a superare la soglia dei 2.500 MHz, anche usando un dissipatore più efficiente di quello standard di Intel.



Prima di modificare le impostazioni di *Crysis*, è bene assicurarsi che la VGA colloqui con il resto del sistema alla giusta velocità.

GEFORCE RALLENTATA

Il mio PC basato su Core 2 6600, GeForce 8800 GTX e 2 GB di RAM DDR2 non può eseguire *Crysis* oltre il livello medio di dettaglio. Soprattutto, ottiene un risultato pessimo di soli 3.137 punti in 3D Mark 06.

MacGunny

Osservando i risultati ottenuti da 3DMark 06 nei vari test, si nota che la tua GTX non riesce a riprodurre in modo fluido i test Return to Proxycon, Canyon Valley e Deep Freeze, difendendosi invece adeguatamente in quelli relativi all'utilizzo degli shader. Tale comportamento, e la presenza di una Asus P5PL2-E basata su chipset 82945G, suggeriscono che, probabilmente, il collegamento tra la GPU e il resto del sistema avviene tramite un singolo canale PCI-E. In molte schede 945G, comprensive di VGA integrata, l'utilizzo di tutti i 16 canali offerti dallo slot PEG è ottenibile agendo su uno specifico jumper, ma nel tuo modello dovrebbe essere sufficiente aggiornare il BIOS alla versione 1002, avendo poi cura di verificare che tutte le opzioni relative alla porta PEG siano su AUTO. A lavoro ultimato, il punteggio finale di 3DMark orbiterà a quota 10.000, ma *Crysis* continuerà a negarti le impostazioni di rendering più elevate, accessibili solo ai possessori di Windows Vista. Come abbiamo già scritto nel numero di gennaio, tale limitazione è parzialmente aggirabile creando nella cartella principale del gioco un file chiamato **System.cfg**, e inserendovi tramite Blocco note i comandi **r_UsePom=1, r_sunshafts=1, e_water_ocean_fft=1, q_renderer=3** e **r_colorgrading=1**. L'isola su cui si svolge lo scontro godrà di un'illuminazione più realistica ed evocativa, a discapito del framerate, che calerà vistosamente alle alte risoluzioni.

VENTOLE IMBIZZARRITE

Voglio sostituire la mia P5W DH deluxe, da oltre un anno afflitta da un problema di rilevamento della temperatura della CPU e della velocità delle ventole. In pratica, devo disabilitare tutti i controlli del menu system Monitor, o mi ritrovo con una schermata di post molto lenta. Sto puntando, in alternativa, su una DFI LanParty UT P35-T2R, per spingere il mio E6600 al di sopra dei 3,3 GHz, perché la Asus indicata nel vostro Sistema giusto costa troppo e non ho intenzione di installare due VGA.

Marco

La DFI oggetto dei tuoi desideri è una motherboard eccellente, dotata di tutte le funzioni desiderabili da un overclocker, tra cui



Solo per esperti Questione di latenze

All'interno delle RAM, i dati vengono organizzati in una griglia di celle suddivise in linee e colonne.
Gli appassionati di hardware sanno che i valori di latenza dichiarati dai produttori si riferiscono ai cicli di sistema spesi dal modulo in fase di lettura e scrittura dei dati, ma gli utenti alle prime armi non conoscono probabilmente il significato di quei 4 piccoli numeri che accompagnano le RAM di qualità, e quanto questi siano strettamente collegati alla frequenza. Il primo valore, chiamato CAS, indica il numero di cicli intercorrenti tra l'identificazione della colonna e il raggiungimento dei dati in essa contenuti. I due valori successivi, noti come tRCD e tRP, indicano rispettivamente il numero di cicli spesi nel passaggio tra riga e colonna e tra riga e riga, mentre il terzo valore tRAS indica periodo compreso tra l'arrivo del segnale elettrico al modulo e il raggiungimento della riga richiesta.
In pratica, a parità di frequenza, è sempre bene scegliere i moduli che hanno valori di latenza minori, tenendo bene a mente che è soprattutto il CAS ad avere la maggiore influenza sulle prestazioni. Come I moduli DDR3 con CAS 8 o 9 ben testimoniano, le latenze sono tanto più elevate quanto è maggiore la frequenza operativa del modulo. Di conseguenza, chi desidera overclockare la RAM e si ritrova con un sistema instabile, dovrebbe elevare questi valori di un punto o più, fino a trovare il perfetto compromesso tra velocità e affidabilità, o in alternativa, overvoltare leggermente la memoria in modo da non sacrificare troppi cicli inutilmente.



Le latenze riportate sulle etichette delle RAM si riferiscono alle frequenze di targa, e la loro effettive applicabilità è strettamente legata ai veri modelli di motherboard.



L'ultima patch di *Neverwinter Nights* migliora la compatibilità del gioco con le CPU dual core.

vari rapporti di divisione tra RAM e FSB, una circuiteria d'alimentazione a 8 fasi, un radiatore basato su heatpipe collegabile al Northbridge e capace di trasportare il calore prodotto dal componente al di fuori del case. Il tutto abbinato a una ricca serie di opzioni che permettono di controllare con estrema precisione latenze e voltaggi di CPU, RAM e chipset. Pronta ad accogliere i Penryn quad core e a spingerli in prossimità dei 4 GHz, la DFI offrirebbe però pochi vantaggi immediati rispetto alla Asus in tuo possesso, soprattutto considerando che vuoi conservare l'impiego del Core 2 E6600. I difetti di rilevamento della velocità delle ventole e la lentezza di apertura del menu Hardware Monitor sono tipici del modello P5W e non solo del tuo esemplare. Se il rumore prodotto dal sistema impostando la rotazione delle ventole su Optimal non è eccessivo, ti consiglierei di attendere l'arrivo del successore del P35, che dovrebbe offrire il PCI-E 2.0 anche agli utenti non interessati alla configurazioni SLI e CrossFire. Nel frattempo, per ottenere dati certi sulla temperatura della CPU, puoi usare il programma Everest ultimate, che trae le sue informazioni dal sensore interno della die, decisamente più affidabile di quello utilizzato dalla motherboard. Il demo è disponibile all'indirizzo **www.lavalys.com**.

ECCESSO DI CORE

Sostituendo il mio Athlon 4200+ con un 6000+ riuscirei a eseguire, finalmente, *Titan Quest* o verrei frenato dal mio singolo GB di RAM operante a 266 MHz? È normale che io riesca a eseguire fluidamente *Bioshock* e *Timeshift*, ma incappi in rallentamenti in *Neverwinter Nights* e nell'ancor più vecchio *Dungeon Siege*?

Mirkfas

Pur non conoscendo il tipo di scheda madre in tuo possesso, immagino tu sia munito di una AM2 compatibile con le DDR2, di conseguenza, le RAM cui fai riferimento sono delle PC4200 a 533 MHz, che rallenterebbero un 6000+ di circa il 15% rispetto alle PC 6400 a 800 MHz. Ma non è la frequenza il punto debole dei tuoi attuali moduli, quanto la loro capienza: per eseguire fluidamente i giochi usciti negli ultimi mesi del 2007, è bene dotarsi di almeno 2 GB, perfettamente gestiti da XP e decisamente indispensabili con Vista. Considerando che due moduli a 800 MHz di tale capacità sono acquistabili spendendo circa 60 euro, non posso che consigliarti vivamente di effettuare un doppio upgrade. Il problema di *Neverwinter Nights* è, invece, di natura squisitamente software, ed è causato da una incompatibilità del motore grafico con i processori dual core: per ottenere un framerate costante, dopo aver installato la patch 1.68, raggiungi la cartella d'installazione del gioco e apri con il Blocco note il file **nwnplayer.ini**. Raggiungi la sezione di testo contrassegnata con **[Game Options]** e cambia la voce **Client CPU Affinity=-1** in **Client CPU Affinity=0**. Per quanto riguarda *Dungeon Siege*, dopo aver applicato l'ultima patch e aver installato i driver AMD per i processori dual core, disponibili all'indirizzo **www.amd.com/us-en/assets/content_type/utilities/Setup.exe**, raggiungi il Task Manager premendo CTRL+ALT+Canc e, nella scheda processi, seleziona con il tasto destro l'eseguibile **Dungeonsiege.exe**. Nel menu successivo, potrai scegliere l'opzione **Imposta Affinità** e abbinare il programma ad uno solo dei due core.



SOS Rapido Risposte brevi



Le patch di *Company of Heroes* danno qualche grattacapo ai possessori di unità DVD datate.

D Nel mio PC basato su Asus P5N32E, Core 2 E6600 e 4 GB di DDR2, non posso utilizzare il mouse SideWinder e il controller Xbox 360 contemporaneamente. Prima, utilizzando un mouse Saitek riuscivo a sfruttare il pad collegandolo a PC già acceso, mentre ora, utilizzando i due prodotti Microsoft, mi ritrovo giocoforza a dover scegliere.

Davur

R [illegible] do per [illegible] ontata [illegible] stallazione de [illegible] driver per entrambe le periferiche [illegible] sab [illegible] disponibili all'indirizzo **www.microsoft.com/hardware/gaming**. [illegible] caso de [illegible] temo che il problema sia prodotto da una insufficiente alimentazione del controller USB della tua scheda madre. Il collegamento del pad a un HUB esterno dotato di alimentazione autonoma dovrebbe risolvere [illegible] ostilità tra le due periferiche.

D Possiedo un monitor con ingressi DVI-D e una GeForce 7300GS munita di uscita DVI-I. Per ottenere la miglior qualità visiva, che tipo di cavo devo acquistare?

Chris-49

R Tu [illegible] ca [illegible] DVI [illegible] commercio [illegible] de [illegible] tipo DVI-D [illegible] o possono trasportare [illegible] segnale video provenie [illegible] VGA in forma completamente digitale [illegible] connettore della tua Geforce, così come quello di tutte le VGA moderne [illegible] conoscerà automaticamente [illegible] presenza di un monitor munito di ingresso [illegible] gitale [illegible] configur [illegible] sequenza [illegible] onne [illegible] D [illegible] Interfa [illegible] Integrate [illegible] quel [illegible] DVI-D gr [illegible] alla capacità di funzionare anche in modalità analogica, utilizzando un semplice adattatore D-Sub. Gli unici utenti che devono fare attenzione, in fase di acquisto della VGA, sono quelli che intendono acquistare un monitor da 30" capace [illegible] raggiungere [illegible] soluzione di 2560x1600, [illegible] bile esclusivamente dalle schede video [illegible] unite di [illegible] ontroller e [illegible] onnettore DVI-DL [illegible] meglio [illegible] oto come dual link

D L'aggiornamento di *Company of Heroes* dalla versione 1.71 alla 2.101 non va a buon fine a causa di un errore che inizia con **"un Intero controllo è finito"**. Ho provato anche a reinstallare, ma il problema si ripropone.

Luigi

R [illegible] dotto d [illegible] n file [illegible] or [illegible] la cartella di installazione [illegible] sa [illegible] a di aggiornamento [illegible] modifica [illegible] o [illegible] iccola parte di codic [illegible] à installati [illegible] tituir [illegible] comp [illegible] tame [illegible] c [illegible] ta [illegible] grandezza delle patch [illegible] p o [illegible] u [illegible] tone in presenza [illegible] lettore D [illegible] var [illegible] adeguato. Verifica la disponibilità di un aggiornamento [illegible] t [illegible] o specifico modello ed effettua nuovamente [illegible] installazione utilizzando in alternativa un lettore [illegible] D USB esterno o l'unità ottica condivisa con un altro PC collegato in rete.

D Il PC che uso per giocare non vuole saperne di navigare con Firefox e Internet Explorer. Quando lancio uno dei due browser, ottengo un errore di connessione e il suggerimento di verificare il pannello di controllo delle reti, dove tutto sembra risultare funzionante. In realtà, non riesco a scaricare la posta e nessun gioco vuole saperne di mostrarmi la lista dei server online. La versione a 64 bit di Internet Explorer naviga, invece, senza colpo ferire. Ho provato ad aggiornare i driver del modem e della scheda di rete, nonché a consultare il provider, senza trovare una soluzione.

Yuri

R Ho scelto la tua mail, ma avrei potuto utilizzare quella di molti altri lettori con [illegible] stesso problema, che pare accomunare i possessori di Vista Ultimate nella versione a 64 bit. Responsabile dell'errore è un aggiornamento di Microsoft che corregge un bug nella gestione della memoria dei sistemi muniti di 4 GB di RAM, ma contemporaneamente corrompe il file winsock [illegible] si interfacciano tutte le applicazioni a 32 bit [illegible] raggiungere la grande rete tramite TCP/IP. Per risolvere la posizione di stallo, non devi fare altro che scrivere CMD nella barra di ricerca di Windows, quindi eseguire come amministratore il file eseguibile omonimo. Una volta nella console dei comandi, inserendo l'istruzione **netsh winsock reset**, spingerai il sistema operativo a ripristinare il file in questione, che riprenderà a funzionare correttamente dal riavvio successivo.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo e chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno [illegible] giochi che [illegible] un voto [illegible] affetti da [illegible] di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 [illegible] traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 [illegible] giochi diventano [illegible] interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non [illegible] degli appassionati del [illegible]. Nel caso di 9, si inizia a [illegible] di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 1[illegible]

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperte, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è [illegible] delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che [illegible] il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un [illegible] al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pompate" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

PAOLO DENTE
Specializzato in: sbellicare [illegible] testi divertenti e [illegible] pretesa [illegible] pagato. [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: [illegible] serata spumeggiante [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: [illegible] abbattere [illegible] attende [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] danzare [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

Peccato non averli

Dallo spazio agli abissi oceanici, siamo sempre a caccia di giochi belli e originali.

LE immensità siderali vengono incendiate dai raggi dei cannoni al plasma. Immensi incrociatori e agili caccia cominciano la loro danza di morte. Come zanzare incantate dalla luce, non riusciamo a staccare gli occhi dal monitor.

È difficile non riconoscere, nelle battaglie di *Sins of a Solar Empire* l'influenza dell'immortale *Homeworld*, l'RTS di Relic (classe 1999) che reinventò il modo di improvvisarsi strateghi nello spazio. Alle spalle degli scontri tra vascelli, però, *Sins of a Solar Empire* pone un impianto dal respiro ampio quanto una galassia, con la necessità di sviluppare pianeti, creare strutture di supporto e sviluppare tecnologie. E in questo senso, non può che tornare alla mente un altro capolavoro del passato quale *Master of Orion* di Simtex.

Il titolo del gioco sviluppato da Stardock, *Sins of a Solar Empire*, nella nostra lingua suonerebbe come "i peccati di un impero solare", ma l'unico peccato che ravvisiamo è che nessun distributore italiano abbia pensato di portarlo nei negozi della Penisola. Al momento, infatti, questo coinvolgente strategico spaziale è acquistabile solo all'estero o via download digitale. Ci auguriamo, comunque, che l'attenzione del mercato di casa nostra sappia, prima o dopo, premiare *Sins of a Solar Empire* come merita.

Nel frattempo, Relic ha nuovamente reinventato la ruota, come conferma la qualità dei suoi RTS *Warhammer 40.000 Down of War* e *Company of Heroes*. Il primo dei due ha raggiunto la ragguardevole cifra di tre espansioni all'attivo. Se andate a pagina 96, leggerete la recensione di *Soulstorm* e scoprirete se il tocco di Iron Lore (il team di sviluppo cui è stato affidato questo nuovo disco aggiuntivo) ha giovato alla serie. Se siete a digiuno delle vicende di *Down of War*, *Soulstorm* non vi lascerà a piedi, essendo perfettamente giocabile da solo. Al contrario, se avete collezionato ogni add on, vedrete crescere il numero degli eserciti disponibili fino a 9. Come vi avevamo anticipato nelle anteprime pubblicate sui precedenti numeri di GMC, all'appello mancano ancora i tanto attesi Tiranidi, ma ciò lascia più di uno spiraglio aperto per *Down of War 2*. Un'ipotesi che fa fremere di gioia il nostro fucile laser (ebbene sì, ammettiamo che il "Martello dell'Imperatore", la Guardia Imperiale, esercita su di noi un fascino insuperabile e *Winter Assault* ci ha regalato parecchie emozioni).

In conclusione, vogliamo indicare alla vostra attenzione altri due titoli. *Aquaria* è un gioco d'azione/avventura che sa andare dritto al cuore, grazie a caratteristiche spesso messe un po' in secondo piano nelle produzioni dai nomi altisonanti. *Audiosurf*, dal canto suo, è un puzzle musicale ricco di stile, originalità e colori "acidi". Entrambi si possono acquistare solo tramite downolad digitale.

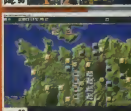
Commenti? Fatevi sentire sul forum di GamesRadar, all'indirizzo **http://forumgamesradar.futuregamer.it/**

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET


pag. 90


pag. 98


pag. 100


pag. 102


pag. 103





VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti testi di anno di un giorno solo dicembre Del 2080
Gioco Preferito: *Sempre The Witcher*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: a di Raffaello R quando assenta attimo che conosce tutti
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere mail che funziona e telefono che impazzisce. Ma, lui risolve problemi
Gioco Preferito: *vilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire "Ops"
Gioco Preferito: *Project Snowblind*



ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova da oltrecortina
Gioco Preferito: *08*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: l per og o adesso ha scoper anche SMS. Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max in*

È consentito investire risorse per "esplorare" i pianeti conquistati: alcuni nascondono manufatti molto potenti.

Dal massimo livello di zoom possiamo sorvegliare tutta la galassia e gestire l'impero – ma anche evidenziare rapidamente un'area di particolare interesse.

GENERE: MANAGERIALE SPAZIALE

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Quando *Galactic Civilizations* incontra *Homeworld*.

IN INGLESE

Sins of a Solar Empire **è disponibile, per il momento, solo in lingua inglese e in due edizioni: Standard e Collector's. La Standard Edition contiene solo il manuale in carta e, al momento in cui scriviamo, è disponibile unicamente nei negozi nordamericani. La Collector's Edition, invece, può essere acquistata dal sito ufficiale (www.sinsofasolarempire.com/store.aspx) in due versioni: download digitale (per 30,99 euro) e confezionata (per 34,49 euro più spese di spedizione); contiene il manuale, la scheda dell'albero tecnologico, alcuni poster d'illustrazioni, la scheda riassuntiva dei comandi da tastiera e il CD con la colonna sonora. Nella versione download, tutto questo materiale è in formato digitale (.PDF e MP3). Non è noto se una o entrambe le edizioni giungeranno anche sui nostri scaffali.**

SIAMO in un futuro imprecisato. La Federazione dei Mercanti, dopo secoli di espansione, è improvvisamente minacciata da un invasore alieno, i Vasari, superstiti di un antichissimo impero oggi in fuga da una minaccia misteriosa.

Intanto gli Advent, una seconda razza un tempo sconfitta e costretta all'esilio dai Mercanti, sono tornati, armati di nuove tecnologie, poteri mentali e un ardente desiderio di vendetta. La Federazione è dunque attaccata su due fronti da altrettanti nemici che, però, non provano alcuna simpatia l'uno per l'altro, e il sipario sta per alzarsi su una mortale contesa a tre per il controllo della galassia.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È questo il background di *Sins of a Solar Empire*, il manageriale spaziale in tempo reale sviluppato dai creativi di Ironclad (in cui militano ex-programmatori di Rockstar) con l'aiuto di Stardock (autori di *Galactic Civilizations 2*). Stranamente, tale premessa non viene materialmente utilizzata nel gioco, in quanto *SoaSE* non presenta una campagna di scenari collegati, ma solo una (grande) varietà di modalità skirmish in cui le tre fazioni duellano per la supremazia di mappe galattiche di varia natura. Come vedremo, si tratta di una delle pochissime limitazioni che incontreremo in questo sorprendente titolo.

La struttura di gioco è basata su quella classica dei manageriali spaziali, codificata da classici quali *Master of Orion*. Ogni fazione inizia con un pianeta di partenza e da esso si lancia alla conquista della galassia. Gli aspiranti imperi hanno bisogno di tre tipi di risorse: crediti (ovvero denaro), metallo e cristalli. I primi si ottengono tassando le popolazioni dei mondi sotto il proprio controllo, mentre le materie prime possono essere estratte dagli asteroidi che si trovano in orbita intorno a corpi celesti di varia natura. Ogni asteroide ne produce di un solo tipo, e se il nostro impero abbonda di rocce metallifere, sarà necessario conquistare aree ricche di asteroidi cristallini (o rivolgersi al mercato nero). Le risorse vengono quindi spese in quattro aree distinte: sviluppo planetario, creazione di strutture orbitali, ricerca di nuove tecnologie e costruzione di astronavi.

Partiamo dallo sviluppo: ogni pianeta è in grado di ospitare un numero massimo di abitanti (i quali, lo ricordiamo, forniscono crediti sotto forma di tasse) e di strutture orbitali; investendo in quest'area aumenteremo dunque la popolazione massima, la capacità di resistere ad attacchi nemici e il numero di installazioni che possiamo posizionare in orbita. Queste ultime saranno Tattiche o Logistiche: le prime servono allo sviluppo scientifico ed economico (come laboratori, fabbriche di astronavi, installazioni minerarie), mentre le seconde proteggono e difendono il pianeta (per esempio, piattaforme armate, generatori di scudi planetari). Ogni struttura impegna un preciso numero di "punti-

"È maestoso ed estremamente coinvolgente"

PECCATORI DEL FUTURO

In *Sins of a Solar Empire* si può decidere di guidare una tra tre fazioni ben caratterizzate. La Trade Emergency Federation (TEC) rappresenta, fondamentalmente, i terrestri; questi sono specializzati nel commercio e nelle tradizionali tecnologie militari (laser, missili, campi di forza, corazze per astronavi...) e ciò li rende la fazione più intuitiva e semplice da gestire nelle prime partite. Gli Advent sono una razza di esseri "spiritualmente progrediti" con una forte enfasi sull'uso di poteri mentali e di sofisticate cybertecnologie (che consentono l'unione tra creature organiche e macchine): schierano unità relativamente fragili, ma munite di tecnologie avanzate. I Vasari sono i superstiti di un antichissimo impero alieno, distrutto diecimila anni prima da una forza a tutt'oggi sconosciuta (materiale per un'espansione, probabilmente!); i loro punti di forza sono Navi Madri estremamente potenti e una notevole mobilità interplanetaria, in compenso sono deboli nel commercio. Oltre che da unità e strutture a lei specifiche, ogni razza è ulteriormente distinta da un albero tecnologico personalizzato.





Prima di conquistare un pianeta, è necessario abbatterne le difese bombardandolo dall'orbita.

I PIRATI DELLO SPAZIO

Una delle fazioni più potenti del gioco è quella dei Pirati. Essi sono al di fuori del controllo dei giocatori, e periodicamente lanciano dei "raid" contro uno o più imperi che popolano la mappa. Si tratta di un evento monumentale, in quanto la forza d'attacco di questi "irregolari" è generalmente alla pari con quella di un impero di medie dimensioni, e cresce costantemente durante la partita. Per convincerli ad assalire un nemico, i giocatori possono mettere una "taglia" in crediti su di esso. Ciò conduce a una sorta di asta, in cui i vari imperi cercano di superarsi nel fare l'offerta più elevata. Il problema è che i crediti versati per una taglia vengono comunque perduti, anche se il vincitore alla fine risulta un altro. Una strategia alternativa, quindi, consiste nel risparmiare denaro e affrontare la minaccia militarmente. Sebbene l'idea di questa fazione anarchica sia ottima, nella versione 1.0 di *Sins of a Solar Empire* l'impatto dei Pirati era comunque eccessivo. Con la patch più recente (la 1.2) la loro importanza è stata diminuita, e la loro presenza resa facoltativa, mentre ulteriori patch calibreranno meglio questo interessante aspetto del gioco.



Ogni fazione ha un albero di ricerca tecnologica personalizzato.







Un'elegante interfaccia a icone posta sulla sinistra consente di controllare e gestire l'intero impero da qualunque livello di zoom.

supporto" tra quelli che il pianeta ha disponibili: per esempio, una fabbrica di astronavi occupa quattro "punti-logistici", mentre una piattaforma di difesa un "punto-tattico". Se il pianeta non ha più punti-supporto del tipo corretto, sarà necessario investire risorse per ampliare le relative infrastrutture.

Intorno a ogni corpo celeste c'è un "campo gravitazionale", evidenziato da un disco semitrasparente. È qui che vengono posizionate le strutture orbitali, ed è sempre in tale area che le astronavi muovono e combattono. I pianeti sono infatti collegati da "linee" che agiscono, di fatto, da tunnel spazio-temporali, consentendo ai vascelli di "balzare" con relativa rapidità da uno all'altro, ma è poi nei loro campi gravitazionali che avvengono materialmente le battaglie tra flotte, gli attacchi alle strutture nemiche e i bombardamenti planetari (necessari per ridurre un corpo celeste in ginocchio, aprendo la strada alla nostra occupazione). Il passaggio tra movimenti strategici per i vari corpi celesti e la gestione tattica delle astronavi in battaglia è fluido e immediato, grazie alla facoltà di variare lo zoom dalla mappa dell'intera galassia al singolo vascello, senza soluzione di continuità.

I vascelli sono di vari tipi e ogni fazione ne schiera di personalizzati. In generale, però, vengono classificati in base alla dimensione: Fregate, Incrociatori o Navi Madri (queste ultime possono imbarcare un numero variabile di squadriglie di caccia). A prescindere dalle dimensioni, ogni astronave ha un ruolo in cui eccelle (Esploratore, Unità Anti-Caccia, Nave da Assedio Orbitale, eccetera) e che è riflesso dalle sue caratteristiche. Non tutti i tipi di nave sono subito disponibili e alcuni dovranno essere ricercati con lo sviluppo scientifico. Ogni vascello ha un valore in punti-scafo e scudi deflettori, oltre ad altre capacità speciali associate al suo ruolo.

Sins of a Solar Empire non è un gioco in tempo reale nel senso che normalmente associamo a *Dawn of War* o *Supreme Commander*. Malgrado l'ambientazione fantascientifica, il ritmo è quello di strategici più ponderati e di ampio respiro, come *Europa Universalis III*. I combattimenti tra navi durano minuti, non secondi, e c'è tutto il tempo per pensare con calma alla tattica migliore per sfruttare i vantaggi locali (per esempio, una flotta che protegge un pianeta munito di difese orbitali fisse può manovrare in mezzo a esse, così da costringere il

VARIABILI GALATTICHE

Gli sviluppatori di *Sins of a Solar Empire* hanno deciso di offrire alla comunità tutti gli strumenti necessari per modificare il gioco a piacimento, inclusa una directory in cui installare i Mod e la possibilità di selezionare dal menu di avvio quali eventualmente utilizzare. Un'area del forum ufficiale (http://forums.sinsofasolarempire.com) è dedicata al modding, e raccoglie non solo i Mod finora pubblicati, ma elenchi di suggerimenti e consigli. Anche chi non desidera impegnarsi in progetti troppo impegnativi potrà divertirsi a creare un proprio universo personalizzato con l'editor di mappe incluso nel programma.

AFFARI ILLEGALI

Un modo per rimediare alla carenza di una particolare risorsa è acquistarla al mercato nero, una schermata dove scambiare crediti, metalli e cristalli. Il rapporto di compravendita al mercato nero, però, tende a essere estremamente sfavorevole, ed è bene ricorrervi solo in casi di emergenza. Inoltre, i giocatori che si sentono sicuri delle proprie basi economiche possono ulteriormente manipolare tale rapporto di compravendita, rendendolo ancora più svantaggioso, nel tentativo di strangolare nemici già in difficoltà – un'opzione strategica in più da considerare, e un meccanismo di gioco assai originale.



Il pianeta dei Pirati è nero, minaccioso e difeso da una quantità enorme di vascelli con teschio e tibie.

Le abilità particolari delle astronavi sono spesso accompagnate da effetti speciali.

ASTRONAVI CON PERSONALITÀ

Le astronavi di classe Nave Madre (Capital Ship) oltre a presentare varie classi (Corazzate, Portacaccia, Incrociatori da Battaglia) possono accumulare esperienza in combattimento e, letteralmente, "passare di livello". Un paragone curioso, ma azzeccato, è quello con gli "eroi" di *Warcraft III* o altri RTS fantasy: quando una Nave Madre viene promossa, può essere ulteriormente personalizzata acquistando per lei equipaggiamenti addizionali, come scudi migliori, navette d'assalto, difese contro gli stormi di caccia o cannoni spaziali più potenti. Le Navi Madri veterane sono in grado di sviluppare una potenza di fuoco impressionante, devastare un pianeta in pochi minuti e perfino vincere duelli uno-contro-uno con astronavi di simili dimensioni, ma appena costruite. Per tale ragione, rappresentano il fulcro di ogni flotta e perderne una può rappresentare un evento catastrofico.

IN ALTERNATIVA...

Galactic Civilizations 2 Gold, Apr 07, 9
Il miglior strategico spaziale a turni oggi disponibile. La versione "Gold" include sia l'originale, sia l'espansione Dark Avatar, ed è caratterizzata da un'enorme profondità e da una delle migliori I.A. viste finora.

Homeworld 2, Set 03, 8
Per chi preferisce l'azione, il seguito dell'RTS spaziale di Relic ci mette al comando di flotte di astronavi, con una coinvolgente campagna di scenari collegati, modalità skirmish e quattro razze distinte.

nemico a subire il fuoco delle postazioni, oltre che quello delle astronavi). Al livello di zoom più ravvicinato, gli scontri sono spettacolari, con bagliori, lampi ed esplosioni, ma all'atto pratico, una battaglia tra flotte assume una qualità quasi scacchistica.

Graficamente, il gioco è assai gradevole e le astronavi solcano paesaggi spaziali ricchi di colori ed effetti di luce; visivamente *SoaSE* ricorda una versione più sofisticata di *Homeworld 2*, ed è molto fluido anche su sistemi di fascia medio-bassa. Gli effetti sonori, al contrario, sono minimi, mentre la musica roboante richiama sospettosamente i momenti più maestosi delle colonne sonore di "Star Trek", ed è tra le prime cose che abbiamo disattivato (sostituendola con un adeguato mix di tracce di Hans Zimmer, dei Massive Attack e dei Globus).
Un serio problema, come accennato, è la mancanza di una campagna di scenari progressivamente più complessi, che avrebbe aiutato a impadronirsi gradualmente dei concetti del gioco. Malgrado la presenza di un tutorial, una volta iniziata la conquista della prima galassia non si può fare a meno di sentirsi gettati subito "nell'acqua alta": sono molte le opzioni strategiche su cui il giocatore deve compiere una scelta fin dai primi secondi della partita, e saranno necessarie diverse (frustranti) "false partenze" e prove, prima che le idee inizino a schiarirsi.

Tale necessità, fortunatamente, coincide con il pregio più elevato di *SoaSE*: la varietà e la profondità delle strategie a disposizione. *SoaSE* manca della ricchezza di fazioni di *Galactic Civilizations 2*, ma l'Intelligenza Artificiale è estremamente buona, avvicinandosi a quella (splendida) del manageriale spaziale di Stardock.
Il gioco raggiunge un raro ma perfetto bilanciamento tra gestione di un impero galattico, strategia in tempo reale, momenti di quiete e sviluppo razionale, e necessità di prendere decisioni cruciali sotto pressione mentre il nemico attacca i nostri sistemi, e l'adrenalina sale. In più, gli sviluppatori sono costantemente al lavoro per limare e bilanciare alcuni aspetti non ancora perfettamente equilibrati, come la potenza di alcune classi di astronavi o l'eccessiva influenza dei Pirati.

Sins of a Solar Empire è estremamente coinvolgente e fa volare via le ore senza che ce ne si accorga, è dunque consigliato a chiunque abbia un minimo interesse per la strategia, sia classica, sia in tempo reale. Tra questo inaspettato gioiello di Ironclad, *Galactic Civilizations 2*, e altri capolavori di sviluppatori indipendenti come *Dominions 3* di Illwinter, chi temeva che i grandi classici di strategia si stessero estinguendo come le balene potrà dormire sonni tranquilli per tutto il 2008 e oltre.

Vincenzo Beretta



Info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Ironclad Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 30,99 (download digitale), € 34,49 (confezione)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.sinsofasolarempire.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, DVD-ROM, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a internet DSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Eccellente mix d'azione e strategia
- Ottima I.A.
- Buon supporto per i Mod

- Solo tre razze
- Manca una campagna per giocatore singolo
- Curva di apprendimento ripida

Uno strategico spaziale molto profondo, in cui si passa fluidamente dalla gestione di un impero alla battaglia per il controllo di un pianeta. Il ritmo, pur in tempo reale, è quello di *Europa Universalis*, ma la pressione sul giocatore è costante. Un vero gioiello.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
7	5	8	9	8	8



Le enormi scritte che compaiono sono a volte fastidiose, ma caratterizzano il gioco in maniera decisa.



L'Intelligenza Artificiale dei nemici non è certo il massimo, ma è più che adeguata al contesto.

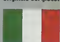
GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

THE CLUB

Non è il gioco del noto locale milanese, e nemmeno la licenza ufficiale dell'omonimo programma televisivo. Per fortuna.

IN ITALIANO

***The Club* è completamente tradotto in italiano, compresi i dialoghi. Come spesso accade, però, il doppiaggio nella nostra lingua non riesce a rendere buona parte della "cattiveria" originale del gioco.**



SE per alcuni il videogioco è semplicemente un passatempo, per altri si tratta di un vero e proprio sport, o meglio, un E-Sport.

Certi titoli, come *Quake 3: Arena*, *Unreal Tournament* (ma anche giochi di guida come *Need for Speed* o *rFactor*) sono caratterizzati da una componente online decisamente forte e da uno schema che spinge il giocatore all'agonismo "puro", come del resto testimonia l'intenso traffico sui loro server. Il punto di forza di questi titoli è quello di puntare interamente sulla sfida agonistica: niente trama, niente enigmi da risolvere, solo competizione e senza alcun fronzolo. I livelli sono studiati proprio per garantire costante adrenalina, esattamente come i percorsi delle competizioni automobilistiche sono strutturati per spingere al limite le auto e contemporaneamente offrire punti dove siano possibili i sorpassi.

The Club vuole rifarsi a questo approccio, eliminando tutto il contorno per concentrarsi solamente sulle sfide di abilità. Si può giocare anche in single player, ovviamente, ma non aspettatevi uno sparatutto classico, con un obiettivo da portare a termine o un qualsiasi legame tra i vari livelli di gioco. Si tratta semplicemente di stanze di prova, da superare ottenendo il miglior punteggio possibile e cercando di fare il record. Una sorta di *Smash TV* in prima persona, se proprio vogliamo rifarci all'archeologia videoludica. Inizialmente bisogna scegliere il proprio alter ego fra una serie di personaggi, ciascuno caratterizzato da differenti attributi per quanto riguarda velocità, precisione e resistenza, e poi ci si può lanciare nell'azione. A seconda del livello cambierà lo scopo e, di conseguenza, l'approccio. Talvolta ci si dovrà semplicemente preoccupare di sopravvivere per un certo lasso di tempo evitando di uscire dall'area delimitata, mentre in altre situazioni bisognerà raggiungere in tempo un determinato checkpoint. In altri casi, poi, si dovranno effettuare più "giri" di un livello entro un certo tempo limite.

Ovviamente, in tutte le situazioni l'impresa sarà resa ardua da un numero infinito di scagnozzi armati fino ai denti, il cui unico scopo sarà quello di eliminarvi senza pietà. Come abbiamo già detto, l'obiettivo è fare punti e sin dai primi istanti di gioco ci si rende conto che l'importante non è arrivare alla fine,

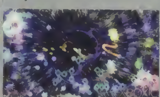
> **"L'eccellente precisione del mouse si rivela l'ideale per gasarsi al massimo"**

ma il "come" ci si arriva: più bersagli si eliminano, più punti si fanno ovviamente, ma per far salire il punteggio ci sono parecchi modi. Per esempio, si può andare alla ricerca dei numerosi teschi nascosti per il livello e distruggerli, così come è possibile incrementare il contatore cercando di sbagliare meno colpi possibili e contemporaneamente cercando di eliminare tutte le minacce a suon di colpi in testa, che garantiscono un bonus superiore rispetto a una "semplice" uccisione.

Se continuate a fare centro, salirà il moltiplicatore della combo, garantendovi punteggi stratosferici. Ovviamente, se passate troppo tempo senza andare a bersaglio, il bonus sfumerà e dovrete ricominciare la combo dall'inizio.

PROGRAMMATORI BIZZARRI

Gli sviluppatori di *The Club* non sono certo gli ultimi arrivati: stiamo infatti parlando di Bizarre Creations, una software house che ha al suo attivo "giocони" come la serie *Project Gothom Racing* (per le console Microsoft) e l'eccellente *Geometry Wars: Retro Evolved* (multipiattaforma). Si tratta di un team di sviluppo che crede molto nel concetto di punteggio, qualcosa che sembra essere ormai stata dimenticata molto da altre software house. Anche un gioco automobilistico come *PGR*, grazie al concetto dei Kudos guadagna una marcia in più, per quanto questo concetto sia estremizzato in *Geometry Wars*, dove i punti sono l'unico aspetto che conta. Anche in *The Club*, come abbiamo detto, lo scopo principale è migliorare costantemente il proprio punteggio, ma per una serie di motivi il suddetto titolo risulta meno avvincente rispetto al resto della produzione di Bizarre Creations. A nostro avviso, le cause sono da ricercare nel fatto che il concetto di combo concatenate poco si lega con il genere degli FPS, dove più che la precisione fine a sé stessa, conta la capacità di confrontarsi con altri giocatori "intelligenti".







Il ritmo e la velocità sono tutto: muovetevi lentamente e non azzeccherete una combo, rimediando punteggi miseri.

Uccidere non basta: colpite in testa o in maniera spettacolare, e il punteggio salirà alle stelle.

Le ambientazioni sono molto simpatiche, sebbene non originali. Venezia rimane la nostra preferita.

CONTROLLO A DISTANZA

Per mettere un po' di sale sulla coda dei giocatori, i protagonisti del gioco sono tutti imbottiti di cariche esplosive nel sangue, un po' come accadeva in alcuni celebri lungometraggi. Se non rispetterete le regole, tali cariche verranno fatte detonare. In alcuni livelli, sarete costretti a rimanere entro determinati confini: se superate le zone opportunamente evidenziate, avrete solo cinque secondi per rientrare in carreggiata, prima che gli esplosivi facciano il loro mestiere. Ovviamente, in molti casi sarete obbligati ad attraversarle, vuoi per prendere munizioni, vuoi per arrivare a raggiungere quel bonus molto ben nascosto La velocità è tutto.

The Club è quello che possiamo considerare un titolo decisamente "ignorante", ma lo schema nella sua semplicità riesce a essere molto intrigante. Certo, se siete alla ricerca di sfide single player con una trama da oscar o di uno sparatutto con un approccio più ragionato (vedi *Counter-Strike*), probabilmente faticherete a entrare nell'ottica giusta, ma se avete passato notti insonni nelle arene di *Quake 3* effettuando sempre lo stesso giro nella mappa e affinando la precisione con razzi e railgun, allora sarete sulla lunghezza d'onda giusta.

Le mappe sono oggettivamente ben strutturate, e le diverse sfide permettono di variare di volta in volta l'approccio quel poco che basta per non far subentrare immediatamente la noia. Da un punto di vista tecnico, per quanto non si possa gridare al miracolo, *The Club* fa la sua bella figura, merito anche di un motore grafico che su macchine adeguatamente equipaggiate si muove in modo agile, rendendo così l'esperienza decisamente adrenalinica.

Per quanto si tratti di un gioco multipiattaforma, il titolo di Bizarre Creations ha il pregio di funzionare decisamente meglio su PC che sulle console. Nel caso di *The Club* l'eccellente precisione del mouse si rivela l'ideale per gasarsi al massimo all'interno delle arene (i joypad sono comunque supportati): insomma, tirate a lucido il vostro "topo", taratelo a puntino e gasatevi. Nel complesso *The Club* si rivela piacevole e divertente, ma tende a stufare molto presto: esalta inizialmente, ma dopo un po' le sfide si rivelano piatte e poco stimolanti. È difficile sentire il bisogno di totalizzare record come ci è capitato con il sorprendente *AudioSurf*, né galvanizzarsi dopo aver dominato un'accanita sessione di sparatorie.

Probabilmente vorrete sviscerare i segreti di buona parte dei livelli, ma una volta "sbloccato lo sbloccabile" e provati tutti i personaggi, difficilmente verrete spinti a proseguire e fare del gioco una passione duratura, come si conviene a uno sport.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Quake 3: Arena, Nov 00 voto 9
Il capostipite dell'E-Sport, ancora adesso giocatissimo online se volete competizione e fiumi di adrenalina, è imperdibile

Geometry Wars: Retro Envolved, Sett 07, voto 9
Un piccolo gioiello firmato Bizarre Creations in cui è fondamentale totalizzare punteggi incredibili

info ■ Casa **SEGA** ■ Sviluppatore **Bizarre Creations** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,95** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet http://www.bizarrecreations.com/games/the_club/

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, DVD-ROM, 6 GB HD**
- Sist Cons **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Connessione a Internet Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Veloce e immediato
- Adrenalinico e giocabilissimo
- Buon level design

- Un po' troppo ripetitivo
- Doppiaggio migliorabile
- Tecnicamente solo discreto

Divertente e frenetico sin da subito, *The Club* si rivela incapace di "incollare" i giocatori al monitor troppo a lungo, nonostante le sfide siano strutturate piuttosto bene. Peccato, perché l'idea alla base era quantomeno intrigante.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
7	7	8	6	8	6

Le Sorelle guerriere menano come fabbri.

Quattro pianeti e tre lune da conquistare in questa specie di "Risiko" interplanetario.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – SOULSTORM

Due nuove razze e un sistema interplanetario da conquistare, nella terza espansione di *Dawn of War*!

IN ITALIANO

THQ ci ha confermato che *Soulstorm* verrà venduto nel nostro Paese con scatola, manuale e sottotitoli nella nostra lingua.



UN adagio popolare recita "non c'è il due senza tre" e "il quattro vien da sé". Il proverbio calza a pennello con la fortunata serie *Warhammer 40.000: Down of War* firmata da Relic Entertainment, una meravigliosa trasposizione videoludica dell'omonimo e fortunato gioco da tavolo di Games Workshop.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Soulstorm, la terza espansione ufficiale della serie, prosegue sulla strada intrapresa da *Dork Crusode*, un favoloso pacchetto "stand alone" (ovvero, che non richiede il titolo base per essere giocato) della stessa Relic. *Dork Crusode* ci aveva letteralmente conquistato, aggiungendo due nuove razze (Tau e Necron) all'universo di *Down of Wor*, una campagna dinamica per la conquista del pianeta Kronus e proponendo sfide infocate e bilanciate nelle partite multiplayer online. Il successo di questa espansione fu – neanche a dirlo – lamoroso, soprattutto considerando i cambiamenti operati nel rifinire la giocabilità complessiva di un prodotto già di per sé ottimo (furono aggiunte nuove unità per ognuna delle altre cinque razze presenti in *Down of Wor* e nella prima espansione ufficiale *Winter Assoult*).

Per lo sviluppo di *Soulstorm*, Relic si è appoggiata a Iron Lore, la software house capitanata dal leggendario Brian Sullivan (vi ricordate la serie *Age of Empires*?), che ci aveva regalato qualche anno fa l'ottimo GdR d'azione *Titon Quest*.

Il primo *Down of Wor* presentava una campagna single player piuttosto lineare e alquanto ripetitiva; in *Soulstorm* – come in *Dork Crusode* precedentemente – è invece possibile scegliere una delle nove razze disponibili e iniziare così una guerra su una mappa globale (nel caso specifico, un sistema planetario) in perfetto stile "Risiko", affrontando una serie di schermaglie contro le truppe guidate dalla CPU. Disputare la campagna con una razza qualsiasi è un'esperienza impagabile per ogni vero appassionato di "Warhammer 40.000" e, per l'occasione, la coppia Relic/Iron Lore ha confezionato un sistema stellare composto da 4 pianeti e da tre lune (con oltre una trentina di territori da conquistare), e mappe con "roccaforti" da assediare.

"Le due razze nuove sono decisamente intriganti"

[illegible] IN MULTIPLAYER

Aspettatevi, nei prossimi numeri di GMC, un approfondimento per quanto riguarda la modalità multiplayer di *Soulstorm*, sulle pagine della rubrica Next Level. Al momento, ricordiamo che è possibile giocare online con tutte e nove le razze solo a patto di possedere le tre espansioni più il gioco base *Down of Wor*.

Purtroppo, le missioni appaiono un po' troppo "preparate a tavolino", limitando così l'inventiva e la strategia umana, oltre a variare clamorosamente in qualità e difficoltà. La maggior parte di esse introdurranno nuove meccaniche o scenari inusuali da provare e vi terranno impegnati anche per oltre un'ora di gioco.

[illegible]

Fondata nel 1997 a Vancouver (Canada) da Alex Garden e Luke Moloney, Relic Entertaiment stupì il mondo videoludico con il sorprendente *Homeworld* (2000), un RTS spaziale pubblicato da Sierra/Vivendi, cui seguì l'espansione *Cotoclysm*. Dopo il divertente *Impossible Creotures* nel 2002, il successo fu bissato nel 2003 con *Homeworld 2*. Nell'aprile del 2004, la società fu acquisita THQ per 10 milioni di dollari e, nello stesso anno, Relic pubblicò il sorprendente *Warhommer 40.000: Dawn of Wor*, un incredibile RTS ambientato nel mondo futuristico del wargame di Games Workshop. Nel 2005, uscì la prima espansione ufficiale intitolata *Winter Assoult*, mentre nel 2006 sbarcarono su PC lo stupefacente *Compony of Heroes* (un RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale) e il secondo pacchetto aggiuntivo per *Down of Wor*, intitolato *Dork Crusade*. Nel 2007, Relic ha pubblicato l'espansione *Opposing Fronts* (prima ufficiale per *CoH*), mentre il 2008 ha visto – per ora – *Soulstorm*.

Nell'originale *Down of Wor*, il numero delle missioni era minore e, soprattutto, nessuna superava la mezzora di gioco. Il vero problema di *Soulstorm*, perché di problema si tratta, si verifica quando si invade con successo un territorio nemico. L'Intelligenza Artificiale, spesso, prova a recuperarlo immediatamente, costringendo così il giocatore a combattere di nuovo sulla stessa mappa (appena conquistata), contro lo stesso avversario e, dulcis in fundo, nella medesima posizione di partenza. Certo, è consentito far risolvere alla CPU il conflitto (in modo automatico), ma se non si ha modo di rinforzare adeguatamente la propria guarnigione e le strutture ciò equivale a una sconfitta.

Questo è un aspetto decisamente irritante di *Soulstorm*, perché rigiocare è di frequente noioso. Con il prosieguo della campagna, si disporrà di un'ingente quantità di bonus per rinforzare i propri territori (con l'aumentare dei domini, le proprie truppe acquisiranno esperienza ed equipaggiamento migliore) e si potrà finalmente delegare alla I.A. la gestione


Le unità volanti degli Eldar Oscuri, le terribili Arche, sono realizzate in modo superbo.


Per lanciare un terribile Soulstorm (un flusso distruttivo di energia), gli schiavi degli Eldar Oscuri dovranno raccogliere la bellezza di 275 anime di caduti!

Una delle chicche della serie *Dawn of War* di Relic è la possibilità di colorare e personalizzare a proprio piacimento truppe ed eroi prima di scendere sul campo di battaglia.



SCHERMAGLIE GALATTICHE

Il pezzo forte di *Soulstorm* sono senza dubbio le schermaglie (skirmish, in gergo): ce ne sono per tutti i gusti e sono oltre un centinaio (circa 112). Naturalmente, sarà possibile configurare ogni aspetto di queste sfide partendo dal livello di difficoltà, passando al tipo di I.A. fino al genere di risorse disponibili, e così via. Se queste mappe non sono sufficienti sul sito **http://dawnofwar.filefront.com/** ne troverete per tutti i gusti!




La possibilità di disputare la campagna in singolo con una delle nove fazioni è impagabile.



Il motore grafico di *Soulstorm* consente di zoomare sul campo di battaglia brillantemente e riesce a gestire senza problemi scontri dal tono epico, anche su PC non proprio recenti. Certo, rispetto alle meraviglie grafiche di *Supreme Commander*, il peso degli anni si fa sentire.

dei conflitti, certi del successo.
Le due razze nuove introdotte da *Soulstorm* sono decisamente intriganti, anche se non raggiungono le vette di eccellenza viste in *Dark Crusade* con i Tau e i Necron.

Gli Eldar Oscuri sono dei pirati spaziali specializzati in attacchi "mordi e fuggi": giocare con loro significa apprezzarne l'agilità negli spostamenti e la flessibilità nelle strategie. Oltre alle classiche risorse energetiche, gli Eldar Oscuri contano su un carburante "supplementare": le anime delle vittime che mieteranno (rappresentate da una nuvola di color rosa). Grazie a questa risorsa, si potranno sfruttare ben sei poteri speciali tra cui il Soulstorm (da cui deriva il titolo dell'espansione), un'arma in teoria devastante, ma che in realtà agisce su un'area ristretta e per poco tempo.

La Sorellanza, l'altra fazione introdotta da *Soulstorm*, è composta da suore guerriere votate al culto dell'Imperatore e capaci di farsi valere sul campo di battaglia. Queste combattenti (dotate di lanciafiamme e di un arsenale semplicemente esplosivo) sono pronte a "bruciare" gli eretici e qualsiasi altra minaccia per l'Imperium.

Come gli Eldar Oscuri, anche la Sorellanza conta su una risorsa extra: la fede. Con questa "benzina", le Sorelle potranno lanciare alcuni incantesimi, purtroppo dalla potenza limitata e ci è parsa un po' una contraddizione. È un peccato, però, che Iron Lore non sia riuscita a caratterizzare la Sorellanza nel modo superbo con cui Relic aveva ricreato nell'universo di *Down of Wor* la razza dei Necron.
Altra importante novità di *Soulstorm* è l'aggiunta di un'unità volante per ogni razza del gioco, anche per quelle introdotte negli add on precedenti. Ciò ci ha sorpreso, perché Relic aveva sostenuto, negli anni passati, di non poter introdurre unità di quel tipo a causa del motore di gioco (datato 2004). Nel complesso, si tratta di una caratteristica interessante da un punto di vista strategico e la realizzazione grafica è più che soddisfacente.

Probabilmente, *Soulstorm* sarà l'espansione finale di quella che possiamo considerare la prima generazione degli RTS di Relic dedicati all'universo di "Warhammer 40.000". La tanto attesa razza degli alieni Tiranidi farà la sua apparizione nel sempre più che probabile *Dawn of Wor 2*.

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
Relic ha trasportato la magia della serie *Dawn of War* sui campi della Seconda Guerra Mondiale. Uno degli RTS più belli di tutti i tempi!

StarCraft, Mag 08, 9
A quasi dieci anni di distanza, il capolavoro "senza tempo" di Blizzard avrà l'agognato seguito. Nel frattempo, è possibile rimediare giocando l'originale.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic/Iron Lore** ■ Distributore **THQ** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 34,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.dawnofwargame.com/it/

- Sis Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 356 MB, Internet Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Due nuove razze ben caratterizzate
- Devastante in multiplayer
- Oltre un centinaio di schermaglie da giocare!

- Il motore di gioco sente il peso degli anni
- Campagna in single player a volte irritante
- Alcune scelte discutibili

Un'altra espansione consigliata a tutti gli appassionati della serie *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Alcuni aspetti non ci hanno convinto, ma nel complesso si dimostra un buon pacchetto aggiuntivo. Il tutto in attesa di *Dawn of War 2*.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	8	9	8	8



■ Significativamente, decine di migliaia di uomini possono essere perduti per la conquista di un solo esagono.



■ Possiamo migliorare le nostre tecnologie belliche in una varietà di settori.

IN INGLESE

Il gioco è disponibile ordinandolo sul sito www.matrixgames.com. La versione in download digitale e manuale in .PDF costa 23,99 euro, mentre la confezione con manuale in carta costa 30,99 euro. La prima versione del manuale era assai carente, e Matrix ha in parte rimediato con una seconda edizione riveduta, corretta e aggiornata alla patch 1.20 (che, mentre andiamo in stampa, è la più recente). Potete scaricarlo gratuitamente, insieme alla patch, dalla sezione Members Club del sito. *Guns of August* è, al momento, solo in inglese.

GENERE: WARGAME A TURNI

GUNS OF AUGUST

Matrix ci porta nelle trincee della prima guerra mondiale.

UNO dei rari titoli dedicati alla prima guerra mondiale, *Guns of August* ricostruisce il primo grande conflitto sul teatro europeo, nordafricano e del vicino Oriente.

Ogni unità rappresenta un corpo d'armata o una flottiglia di navi, mentre il turno simula due mesi di operazioni. La scala è quindi strategica, con una certa semplificazione nella rappresentazione delle armate e nel sistema di combattimento. In compenso, grande enfasi è posta sulla diplomazia, lo sviluppo tecnologico e l'economia delle nazioni coinvolte (incluse tattiche d'interdizione militare e non solo, come il controllo delle rotte navali e il blocco dei porti nemici – strategia che, storicamente, mise la Germania in ginocchio).

Si può giocare contro un amico o contro l'Intelligenza Artificiale; la mappa è divisa in esagoni e i due contendenti (uno al comando degli Imperi Centrali di Germania e Austria-Ungheria, l'altro degli Alleati) muovono e combattono a turni simultanei: ciò significa che entrambi inviano contemporaneamente ordini alle loro forze, e che il PC risolve i risultati di combattimento. Nella fase preliminare di ogni turno, il giocatore gestisce le risorse delle nazioni che compongono la propria alleanza: creare nuove truppe, decidere in quali aree della tecnologia bellica concentrare la ricerca scientifica, eseguire azioni diplomatiche verso i paesi ancora neutrali e così via. Quella di movimento e combattimento delle truppe è divisa in varie sotto-fasi, ma, in sintesi, anche sferrare attacchi contro i nemici richiederà la spesa di "risorse nazionali". Dal momento che perfino le maggiori potenze non hanno mai abbastanza risorse per coprire tutte le necessità belliche, questo semplice sistema simula ottimamente l'andamento tipico di questa guerra: lunghi periodi statici seguiti da violente offensive, spesso inconcludenti.

GoA non è difficile da apprendere, ma presenta una documentazione assolutamente inadeguata, al punto che, anche dopo diverse letture del manuale, possono rimanere dubbi su come svolgere operazioni fondamentali. A peggiorare le cose c'è un'interfaccia utente poco intuitiva, con elementi che paiono rimasti fermi agli Anni '90. Matrix ha rimediato in parte al primo problema, realizzando una versione rivista del manuale in formato .PDF che può essere scaricata gratuitamente dal suo sito, mentre è già stata annunciata la pubblicazione di un tutorial.

"Ricerca, diplomazia e battaglie faranno spendere risorse"

Guns of August richiede dunque pazienza e un certo investimento di tempo, ma l'appassionato di Storia sarà ripagato da un'eccellente simulazione della prima guerra mondiale e delle sue problematiche uniche. Una I.A. insolitamente curata e diverse variabili negli schieramenti iniziali ne garantiscono anche la longevità. Non è, comunque, un titolo che consiglieremmo a un principiante.

Vincenzo Beretta



LA LUNGA GUERRA

Guns of August propone quattro scenari. Mentre tutti terminano nel 1919 (se uno dei due schieramenti non raggiunge la vittoria prima), presentano la situazione del teatro europeo all'inizio di ogni anno del conflitto, dal 1914 al 1917. Opzionalmente, i giocatori possono decidere di concludere la campagna al termine dell'anno simulato. Esistono, inoltre, diverse opzioni che consentono di personalizzare le partite e di provare interessanti varianti storiche. Per esempio, l'Italia può allearsi con gli Imperi Centrali, rendendo immediatamente più fluida e interessante la situazione nel teatro del Mediterraneo. Anche Romania e Grecia sono libere di schierarsi contro gli Alleati, rendendo la vita più difficile a questi ultimi. Tali opzioni, unite a un ribilanciamento delle forze introdotto nella patch 1.20, rimediano in parte al fatto che, come avvenne storicamente, la guerra in *GoA* è marcatamente sbilanciata a favore dell'Intesa.



IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III, Ago 06, 8½
Uno strumento per progettare wargame a livello operazionale, con diversi scenari dedicati alla prima guerra mondiale.

Victoria, Feb 04, 8
Il gestionale storico di Paradox copre anche il periodo del primo conflitto mondiale, con uno scenario che ha inizio proprio nel 1914.

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **ADANAC Command Studies** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,99 (download digitale), € 30,99 (confezione + manuale in carta)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.matrixgames.com

- Sistema Minimo **CPU 500 MHz, 256 MB RAM, 200 MB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **E-mail**

- Interessante modello economico e politico
- I.A. competente
- Numerose variabili storiche

- Documentazione inadeguata
- Sistema di gioco un po' macchinoso
- Grafica e interfaccia superate

Un'eccellente simulazione militare, economica e politica della prima guerra mondiale in Europa, se siete disposti ad accettare una curva di apprendimento inutilmente ripida (a causa del carente manuale). *Guns of August* è decisamente consigliato, ma non ai principianti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	4	7	8	7	8

7½

Sembra che i nemici siano dei dilettanti affetti da turbe suicide, a giudicare dal loro sprezzo del pericolo e dalla completa incapacità di mirare correttamente.

Potrete anche avvicinarvi silenziosamente al nemico e farlo fuori a mani nude, ma vi capiterà raramente di sfruttare questa possibilità.

IN ITALIANO

Turning Point è stato interamente tradotto in italiano, compresi i numerosi dialoghi. La recitazione, purtroppo, lascia parecchio a desiderare, con un gruppo di commilitoni che discutono come se fossero dei ragazzini impegnati in una partita di softair.



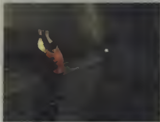
GENERE: FPS

TURNING POINT FALL OF LIBERTY

Nazisti, americani e Unreal Engine 3: vi viene in mente qualcosa?

NON SOLO FUCILI

Con un colpo di estro, lo sviluppatore ha deciso di non limitarsi a far sparare il giocatore per tutto il tempo. Almeno una volta, infatti, dovrete saltare un fossato, mentre con più frequenza vi arrampicherete su casse e pareti per superare alcune zone (momenti in cui la visuale è in terza persona). Vi capiterà anche di dover minare dei carri, collegando e chiudendo i fili uno a uno, in una sorta di noioso (e impossibile da sbagliare) minigioco



COME avevamo anticipato nelle nostre anteprime dedicate a *Turning Point: Fall of Liberty*, questo FPS parte dai presupposto fantastorico che i tedeschi, durante la Seconda Guerra Mondiale, siano riusciti a sconfiggere gli inglesi e abbiano proseguito il conflitto arrivando addirittura ad attaccare gli Stati Uniti.

L'inizio del gioco vi vede nei panni di un operaio al lavoro per la costruzione di una nuova torre nel centro di Manhattan, quando, all'improvviso, nel cielo appaiono dei caccia nazi che scatenano l'inferno. Il vostro primo obiettivo sarà quello di scendere dalla costruzione, evitando di crollare insieme alle impalcature e di farsi colpire da qualche proiettile vagante. Successivamente, approfittando della distrazione di un "crucco" (così vengono apostrofati i nemici durante il gioco), potrete appropriarvi della sua arma e iniziare a far saltare le teste degli invasori. Comincerà un pellegrinaggio per le principali città USA (e non solo), nel tentativo di spezzare l'occupazione tedesca. Una trama non particolarmente originale, ma che tutto sommato si potrebbe prestare alla realizzazione di un buono sparatutto. Non è questo il caso di *Turning Point*, che, pur basato sull'eccellente motore grafico Unreal Engine 3, non riesce proprio a invogliare a proseguire. Non solo la grafica è scarna, poco dettagliata e lontana dagli standard odierni (addirittura, non sono supportate risoluzioni superiori al 1024x768): la giocabilità pare ferma a quella di titoli ormai preistorici. Praticamente, vi muoverete lungo un sentiero prefissato, sparando a tutto ciò che vi si parerà davanti. Il che potrebbe anche piacere a qualcuno, se solo i nemici facessero qualcosa per ostacolarvi. Sembra, invece, che siano costantemente sotto l'influenza di qualche sostanza psicotropa, considerando che sparano a casaccio e non vedono il giocatore nemmeno quando è di fronte a loro. Anzi, spesso vi troverete in imbarazzanti situazioni durante cui sarete impegnati a ricaricare l'arma e il vostro avversario vi terrà sotto tiro senza neppure tentare di premere il grilletto, lasciandovi tutto il tempo di cui avrete bisogno. E questo, per inciso, capita al livello "Difficile".

> "Vi muoverete lungo un sentiero prefissato"

A simili particolari aggiungiamo una serie di fastidiosi bug (fucili e corpi che, invece di cadere, si incastrano a mezz'aria sui muri, per esempio), dei casuali rallentamenti nell'azione e una traduzione al limite della decenza. Ci sarebbe anche il multiplayer, ma al momento della nostra recensione i server erano deserti.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4, Dic 07, 9
Il miglior FPS per combattere tra gli scenari di guerra contemporanei. Assolutamente da provare.

Half-Life 2 Orange Box, Nov 07, 9
Un FPS da non lasciarsi sfuggire a nessun costo, con il meglio che possano offrire la serie di *Half-Life 2* e i suoi "spin-off".

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Spark Unlimited** ■ Distributore **importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://it.codemasters.com/turningpoint/index.php

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Trama potenzialmente interessante
- Immediato
- È in italiano

Contro:
- Grafica scarna
- Noioso e privo di stimoli
- I.A. imbarazzante

Piatto, mal programmato, tradotto male e pieno di bug. Potremmo andare avanti a lungo, ma ci sembra di infierire. Lasciatelo sullo scaffale e non ve ne pentirete, anche perché, nella migliore delle ipotesi, lo finirete in sole cinque – noiose – ore.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
5	5	4	4	4	4

■ Naija, nella sua semplicità malinconica, sa essere elegante e carismatica.

■ Le scelte cromatiche di *Aquaria* sono perfette: ora sfumate, ora vivide, mai pacchiane.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

AQUARIA

Tra canti di sirene e mostri marini, un'avventura che ha tutto il fascino degli abissi.



ACQUE INGLESI

Bit Blot offre *Aquario* al pubblico unicamente in lingua inglese. I non anglofoni rischieranno, dunque, di perdersi l'interessante trama, pur non incontrando eccessivi problemi quanto alla comprensione delle meccaniche di gioco. Una serie di traduzioni amatoriali è, comunque, in corso d'opera. Il titolo risulta, attualmente, acquistabile in formato digitale dal sito ufficiale (www.bit-blot.com/aquaria); i due creatori, però, promettono un'edizione inscatolata quanto prima.

Il videogioco, tra tutti i prodotti culturali, è quello che più subisce la dipendenza dagli strumenti tecnologici di cui si avvale.

Se, da una parte, non possiamo che accogliere con gioia intelligenze artificiali più evolute e una migliore resa grafica, dall'altra dobbiamo riconoscere che la magia inventiva e ludica trascende i discorsi, pur importanti, intorno alla potenza di calcolo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Si tratta di un assunto da sempre caro ad alcuni tra i grandi del settore – Peter Molyneux, Will Wright, Jeff Minter, American McGee – e che sembrano aver recepito anche i due giovani sviluppatori di *Aquario*, gioco d'azione/avventura in 2D premiato nell'ambito dell'Independent Games Festival dello scorso anno (la manifestazione statunitense dedicata ai titoli indipendenti).

L'opera di Bit Blot (questo il nome scelto dal dinamico duo) spicca per unicità all'interno del panorama PC: *Aquorio* è, infatti, il degno epigono di saghe amatissime su console quali *Castlevania* e *Metroid*, senza dimenticare *Ecco the Dolphin*, con cui condivide l'ambientazione subacquea.

Nei panni di Naija, misteriosa e solitaria fanciulla marina, saremo chiamati a un difficile viaggio lungo caverne e città sommerse, al fine di scoprire la verità in merito alle nostre origini, alla natura del mondo di Aquaria e al destino delle civiltà che lo abitarono. Una premessa tutto sommato classica, ma sviluppata senza mai scadere nella banalità. Mantenendosi vaga ed evocativa al tempo stesso, la trama riesce nel difficile compito di affascinare fino all'epilogo.

Naija stessa è lontana dallo stereotipo della "donna fatale" cui ci hanno abituato i giochi d'azione; si presenta, inizialmente, quasi del tutto indifesa e segnata da una profonda malinconia, che il doppiaggio in inglese – forse troppo monocorde, ma splendido quanto a timbro di voce – accentua con delicatezza.

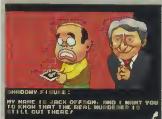
Fin da subito, nel corso della lunga fase introduttiva, avremo modo di saggiare il pregio e del mondo creato per noi da Bit Blot: un caleidoscopio di fondali oceanici disegnati a mano, pulsanti di vita e colore. Meduse di cristallo ci seguiranno silenziose, mentre sgargianti banchi di pesci attraverseranno lo schermo, tra anemoni giganti e rovine sommerse. La cura per il dettaglio è sorprendente, ancor più se si considera la vastità degli ambienti. Musiche d'atmosfera, piacevoli e mai invasive, renderanno i nostri viaggi una gioia per l'udito, oltre che per la vista.

"È un caleidoscopio di fondali oceanici pulsanti di vita e colore"

Ed è bene che sia così, dal momento che *Aquario* fa dell'esplorazione il proprio fulcro. L'assenza di un obiettivo preciso favorisce il vagabondaggio, reso ancora più attraente dalla possibilità di nuotare in qualsivoglia direzione. Non tutte le aree sono, però, immediatamente accessibili: rimuovere massi dall'imboccatura dei tunnel o attivare misteriosi meccanismi richiederà l'ausilio di abilità speciali, che andranno acquisite nel corso dell'avventura.

PICCOLI SVILUPPATORI CRESCONO

Nell'ottobre del 2005, Jack Thompson, famigerato attivista conservatore statunitense, propose un'inquietante sfida agli sviluppatori di tutto il mondo. si trattava di produrre un gioco che avesse come protagonista Osaki Kim, padre di un ragazzo ucciso da un coetaneo. Lo sventurato genitore, convinto che i videogiochi fossero responsabili della violenza giovanile, avrebbe perpetrato – piuttosto paradossalmente – una cruenta vendetta ai danni dell'intera industria videoludica. Il guanto fu raccolto dal poco più che ventenne Derek Yu, coadiuvato da un team amatoriale. Ne risultò il macabro e delirante *I'm O.K.*, distribuito gratuitamente in Rete. Lo stesso Yu, che ha all'attivo anche il gioco di piattaforme *Eternal Daughter*, ci propone oggi *Aquaria*, sviluppato insieme ad Alec Holowka. Il promettente Derek indica Shigeru Miyamoto, "grande vecchio" di Nintendo, come suo principale ispiratore



Parlando di abilità, è opportuno menzionare il peculiare sistema che le gestisce: cliccando con il tasto destro su Naija, apparirà a schermo una "ruota" di simboli multicolori, rappresentanti note diverse. Qualora li si selezioni nella giusta sequenza, la fanciulla intonerà un canto, ottenendo così effetti magici che variano dal classico scudo protettivo a

PROBLEMI DI WIDESCREEN

Ci spiace far presente che *Aquaria*, allo stato attuale, non supporta le risoluzioni wide. I possessori di schermi 16:10 dovranno dunque adattarsi a giocare in finestra. Bit Blot assicura, però, che si occuperà del problema.



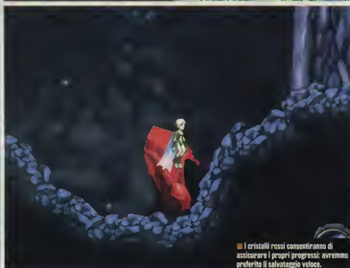
INFINITI MONDI

Gli sviluppatori di *Aquaria* hanno creduto di far cosa gradita ai giocatori offrendo, insieme al titolo, un editor di livelli e animazioni, comprensivo di tutorial. Sarà dunque possibile creare mappe personalizzate frammento dopo frammento, avvalendosi dell'intera gamma di ambienti e creature presenti nel gioco. L'approccio all'editor è peculiare: le modifiche avverranno in tempo reale, mentre si nuota in lungo e in largo nei panni di Naija. Premendo il tasto TAB si interverrà sulla struttura del livello, così da verificare immediatamente se il cambiamento effettuato è di proprio gradimento. Non si tratta, comunque, di uno strumento particolarmente pratico o intuitivo. Le funzioni sono in larga parte gestite via tastiera, il che comporta la necessità di memorizzare un gran numero di combinazioni





Capiterà di avere piccole creature al proprio seguito: procedendo con l'avventura, diverranno presenze stabili.



I cristalli rossi consentiranno di assicurare i propri progressi: avremmo preferito il salvataggio veloce.

ACROBAZIE SOTTOMARINE

Aquaria offre tre possibili modalità di controllo. La prima prevede l'impiego del solo mouse, risultando ottima per i momenti di esplorazione. Durante le fasi più concitate, però, sarà quasi d'obbligo far ricorso alle scorciatoie da tastiera per attivare le trasformazioni. Il sistema di mira automatica, peraltro, ci è parso limitante in alcuni frangenti. La seconda opzione, che al mouse abbina i classici tasti W, A, S, D, non brilla quanto a precisione. È consentito, altresì, l'utilizzo di un pad Xbox 360.

CUCINA, CHE PASSIONE?

Per la gioia dei patiti di MMORPG, in *Aquaria* è stato implementato un elementare sistema di crafting, ovvero creazione di oggetti. Raccogliendo ingredienti da piante e nemici sconfitti, sarà possibile "cucinarne" insieme due o tre, così da ottenere cibi di vario genere, in grado di ripristinare la salute o di potenziare temporaneamente Naija. Capiterà di trovare, nel corso dell'avventura, ricette per ogni evenienza.

una delle otto trasformazioni disponibili. Progredendo nel gioco, nuove meccaniche verranno introdotte proprio grazie alle capacità proteiformi della nostra "sirenetta"; la "forma di energia", per esempio, consentirà di dar vita a sezioni degne del più ortodosso sparatutto a scorrimento, che ci vedranno impegnati a lanciare saette tra nugoli di mostri acquatici. In altri casi, sarà necessario mutare aspetto per aprire portali, nuotare controcorrente o illuminare aree oscure.

In questo senso, *Aquaria* appare come un riuscito mosaico di elementi: oltre ai classici già citati, si avverte l'influsso della serie *Zelda* e non manca una strizzata d'occhio alla giocabilità "arcade" Anni '90. Tra segreti sommersi, pericolose creature e "colossi" impegnativi da abbattere, Naija ci accompagnerà per più di venti ore.

Siamo prossimi alla perfezione, dunque? Decisamente no. Al contrario, *Aquaria* patisce la relativa ingenuità dei propri sviluppatori. La mappa non consente annotazioni e non contrassegna i passaggi inaccessibili, né le zone già visitate in passato, risultando, nel complesso, poco informativa. Problema, questo, acuito dall'architettura dispersiva del mondo di gioco, che costringerà a tornare sui propri passi per risolvere una situazione lasciata in sospeso. Non sarà infrequente, peraltro, rimanere bloccati per qualche tempo, senza alcun indizio quanto alla via da intraprendere. A peggiorare il quadro provvedono alcuni enigmi mal congegnati, e un sistema di salvataggio che consentirà di assicurare i progressi fatti solo in determinati punti della mappa, spesso mal posizionati. Si tratta di pecche non trascurabili, capaci di generare frustrazione. D'altro canto, come sempre avviene per le opere realmente ispirate, tutto ciò non compromette radicalmente il valore dell'esperienza.

La definizione "poesia in movimento" fu attribuita allo stupefacente *Shadow of the Colossus*, e potrebbe adattarsi, in chiave più modesta, anche ad *Aquaria*. Bit Blot non si è limitata a sviluppare un ottimo titolo, ha anche offerto una valida risposta a chi accusa il gioco su PC di debolezza creativa.

Claudio Chianese 

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica, Ott 06, 8 ½
La galassia di George Lucas in versione LEGO: immediato, divertente e graficamente curioso. Con tutto il fascino della trilogia originale.

Devil May Cry 3 SE, Ago 06, 8
La saga di Dante e Vergil conferma il proprio fascino anche su PC. Azione serrata e stile da vendere.

Info ■ Casa **Bit Blot** ■ Sviluppatore **Bit Blot** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 25,61 (download)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.bit-blot.com/aquaria**

Specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,5 GHz , 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 250 MB HD, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Visivamente incantevole
- Accessibile, vario e non superficiale
- Musiche e doppiaggio di gran classe

- Mappa poco pratica
- Dispersivo in alcuni frangenti
- Sistema di salvataggio migliorabile

In sede di valutazione finale, il titolo Bit Blot non raggiunge l'eccellenza per via di alcune pecche oggettive. Se lasciassimo parlare unicamente il cuore, però, l'avventura di Naija meriterebbe solo elogi: Aquaria è puro incanto.

8

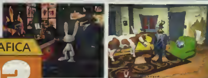
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	AMBIENTAZIONE
9	8	8	7	8	8

DOVE ACQUISTARLO?
Inizialmente, potrete procurarvi *Night of the Raving Dead* solo su Internet, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) a poco più di 6 euro, pagabili con carta di credito o Paypal. Anche nel caso di questa seconda stagione, è consentito scegliere di acquistare in anticipo l'intera serie (in tutto cinque episodi) al prezzo complessivo di 35 dollari (circa 25 euro).

L'ambientazione del castello è azzeccata e "spaventosa", almeno all'esterno.



La classica corsa in auto vi vedrà impegnati a "distribuire" dei CD agli zombi, sparandoglieli con una specie di bazooka.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 203 NIGHT OF THE RAVING DEAD

Un'orda di morti viventi cerca di allietare le giornate di Sam e Max!

SCENE DISCUTIBILI?
Sam e Max sono irriverenti e dissacranti, ma in un paio di scene di questo episodio ci sono sembrati un po' sopra le righe. Passi (naturalmente) l'ambientazione a base di zombi e vampiri, ma rovistare in una bara per recuperare il cervello di un cadavere (da utilizzare pochi istanti dopo a mo' di esca per alcuni fastidiosi zombi) non ci è sembrata la scena più divertente del mondo. Speriamo sia un caso singolo e non un segnale di mancanza d'ispirazione da parte degli sceneggiatori.

IN CHE LINGUA GIOCATE?
Tutti gli episodi di *Sam & Max* sono interamente in inglese, con sottotitoli nella stessa lingua. La presenza di questi ultimi rende la comprensione un po' più semplice, essendo i dialoghi al solito basati su giochi di parole a volte non banali.

SIAMO alle solite: non passano un paio di mesi senza che succeda qualcosa di insolito nel mondo di Sam e Max!

I due, da poco rientrati dopo l'escursione sull'isola di Pasqua, hanno la sfortuna di vedere realizzarsi in tempo reale una mirabile predizione di Max, improvvisatosi divinatore. Un'armata di morti viventi pare aver attaccato il mondo e, in particolare, il quartiere in cui vivono i protagonisti.

Basta poco per comprendere che tutto ha origine nella fantomatica Zombie Factory, un luogo sconosciuto dove qualcosa o qualcuno sta reggendo le fila dell'invasione in corso.

Il quartiere è monopolizzato dagli invasori; di Bosco non c'è più traccia, Sybil è sempre più presa dalle sue nuove passioni e i protagonisti non sanno da dove iniziare. Per fortuna, in poco tempo trovano tracce che conducono in Europa, a un castello (con temporale e atmosfera spettrale, come da contratto) dove regna un'autentica creatura della notte che gli investigatori dovranno affrontare a modo loro, per tentare di riportare la normalità sulla Terra. Basato su un'idea di base un po' dark, *Night of the Roving Deod* parte bene. Siamo abituati alla qualità media di queste mini avventure e sarebbe stato normale aspettarsi un episodio bello come al solito. Stavolta, però, qualcosa è cambiato, fatto sta che dopo un primo capitolo molto positivo (*Ice Stotion Santa*) e un secondo leggermente meno esaltante (*Mooi Better Blues*), il terzo non riesce a risollevare le sorti della serie.

> **"È come se mancasse qualcosa"**

Non siamo di fronte a una catastrofe: i primi minuti, come scrivevamo, sono spassosi e l'introduzione (in realtà, la possibile scena finale dell'avventura) lascia sperare per il meglio, ma il resto di *Night of the Roving Deod* non regge il confronto con i precedenti episodi. Le promesse della seconda serie di *Som & Mox* (capitoli più lunghi e complessi rispetto a quelli della prima) venivano mantenute in *Ice Stotion Sonta*, ma ora sono lontane.



Tecnicamente il gioco è inattaccabile: grafica ideale, animazioni ben fatte, personaggi simpatici e interfaccia quasi perfetta per un'avventura classica. I dialoghi sono molto divertenti, anche se lineari, e l'inventario, composto da pochissimi oggetti, è semplice da gestire come tutte le altre azioni. Niente di diverso rispetto al passato, ma è come se in *Night of the Roving Deod* mancasse qualcosa, una sensazione che diventa ancora più palpabile quando lo si paragona con *Ice Station Sonta*.

Una manciata di ore (meno di cinque) divertenti e a buon mercato, ma non all'altezza delle aspettative.

IN ALTERNATIVA...
Sam & Max: Season 1, Lug 07, 7½
L'intera prima saga, composta da sei episodi. Molto divertente.

Sam & Max 201 Ice Station Santa, Nat 07, 7
Iniziate da questo episodio la seconda stagione. È anche il migliore.

Roberto Camisana



Info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6,5 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 250 MB HD, Win XP, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D T&L**

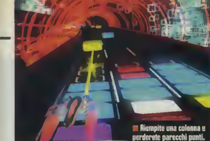
■ Molto economico
■ Irriverente come gli altri episodi
■ Idea di base surreale

■ Meno ispirato degli episodi precedenti
■ Personaggi nuovi non esaltanti
■ Carenza di sequenze memorabili

Night of the Raving Dead **è un'avventura breve, divertente, strampalata a dal prezzo vantaggioso. A confronto con gli episodi precedenti, però, sfigura un po' troppo. Non merita la bocciatura, ma speriamo in un deciso miglioramento per i prossimi due capitoli.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	5	6



Riempite una colonna e perderete parecchi punti.



La grafica, nella sua essenzialità, è piacevole e lo scrolling è fluido anche su PC non proprio recenti.

QUALE MUSICA

Insieme ad *Audiosurf* vengono distribuite le colonne sonore dei giochi presenti nell'Orange Box (*Half-Life* fino all'*Episode 2, Portal* e *Team Fortress 2*). Tutto il resto della musica dovra appartenere alla vostra collezione personale. Sono supportati i principali formati (CD-Audio, MP3, FLAC, Ogg e via dicendo), ma c'è qualche problema con le canzoni di iTunes, almeno quelle protette con DRM, che per essere utilizzate, dovranno essere masterizzate su un CD. I brani acquistabili da iTunes senza DRM, invece, funzionano perfettamente.

REGOLE: POCHE E MALEDETTE

Sulle prime, *Audiosurf* sembra banale: non si muore mai, al massimo si perdono punti. Quando si iniziano a capire le meccaniche e si punta al record, però, salta fuori tutta la complessità dello schema di gioco, che obbliga a ragionare in maniera strategica oltre che a essere veloci nel muovere il mouse.
I mattoncini di colore "freddo" (azzurro e viola) sono quelli che danno meno punti, ma sono anche presenti in grandi quantità, al contrario dei colori caldi, disponibili prevalentemente nelle sezioni veloci e frenetiche dei brani. Bisogna quindi studiare bene le sequenze, per ottimizzare i punteggi, anche in virtù dei numerosi bonus che sarà possibile raccogliere e che garantiranno una moltiplicazione dei punti, aggiungeranno mattoncini di un particolare colore o, addirittura, verniceranno tutti i pezzi sul tabellone della medesima tonalità, permettendovi combo da parecchi punti.
Se poi siete tanto bravi da arrivare a fine canzone senza nemmeno un mattoncino dietro la nave, vi beccherete un bonus del 30% in più sul punteggio totale.

GENERE: GIOCO MUSICALE

AUDIOSURF

Un "viaggio" nella musica, nel vero senso della parola.

STEAM è diventata una miniera di software. Sul servizio di Valve, infatti, è possibile acquistare – oltre ai titoli da lei sviluppati – i migliori videogiochi per PC, alcuni recenti, altri decisamente attempati, ma appartenenti alla categoria di "classici".

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'aspetto più interessante è la presenza di una serie di titoli molto particolari, difficilmente distribuibili tramite i negozi tradizionali, ma che sembrano fatti apposta per venire diffusi in maniera economica tramite un servizio di download. Fra i più recenti, va citato un piccolo capolavoro chiamato *Audiosurf*. È molto difficile inquadrarlo in una precisa categoria: appartiene di diritto al filone dei giochi musicali, ma risulta differente, quanto a meccaniche, dai vari cloni di *Guitar Hero* o simili, avvicinandosi di più ai più classici puzzle game in stile *Tetris* e *Puyo Puyo*.

In particolare, *Audiosurf* ci ha ricordato il buon vecchio *Klax* (classe 1990) di Atari, con cui condivide il concetto di base: riuscire a disporre dei mattoncini in modo da formare file e colonne (ma anche altre forme) di colori, che spariranno quindi dallo schermo lasciando posto agli altri pezzi. Più pezzi si fanno sparire, maggiore il punteggio. Invece di avere un controllo diretto sui pezzi, il giocatore si limiterà a muovere una sorta di astronave su una "spaziostrada", con la quale raccogliere i blocchi semplicemente passandoci sopra.

All'inizio di ogni partita, è consentito decidere quale personaggio comandare, tenendo conto del fatto che ciascuno avrà poteri differenti. C'è chi è in grado di collezionare fino a tre mattoncini (per poi usarli al momento più opportuno), oppure c'è uno strano individuo chiamato Pusher, in grado di spostare i pezzi da una corsia all'altra, tanto per citare quelli che ci hanno colpito di più.

> "Non esistono livelli predefiniti dagli sviluppatori"

Fin qui, sembra trattarsi di uno dei tanti shareware che affollano la Rete. La vera innovazione di *Audiosurf*, però, consiste nel fatto che non esistono livelli predefiniti dagli sviluppatori e, prima di lanciarsi nel viaggio all'interno del tunnel colorato, bisognerà selezionare una canzone dalla propria collezione personale (potete usare un CD musicale, così come attingere al vostro archivio di MP3 o formati simili), che verrà analizzata per qualche istante e darà il ritmo alla partita. E non solo musicalmente: la velocità di scorrimento, così come la disposizione dei blocchi colorati, saranno condizionate dal brano scelto.

Se volete una partita frenetica, niente di meglio che puntare sui gruppi duri come Deep Purple e Iron Maiden, mentre la musica ambient di Brian Eno si adatta perfettamente a sessioni decisamente più rilassate. Un ottimo compromesso lo si ottiene con canzoni articolate, che presentano numerose variazioni di chiave e di tempo (in particolare, con il progressive rock, il jazz e il blues), e che rendono l'esperienza divertente, varia e soprattutto mai scontata.

Finita la partita, potrete decidere di collegarvi ai server di gioco e vedere se qualcuno avrà giocato con quel brano, confrontando i risultati. Una funzione tanto semplice quanto stimolante: non vorrete lasciare che qualcun altro sia più bravo di voi nella vostra canzone preferita?

Alberto Falchi

IN INGLESE E SU STEAM

Audiosurf è interamente in inglese, ma potrete godervelo appieno anche senza capire una parola della lingua di Albione. Il gioco è acquistabile solo tramite il servizio di Digital Delivery Steam (www.steapowered.com).

IN ALTERNATIVA...

Geometry Wars, Set 07, 9
Un altro gioco tutta azione e colori "lisergici". Se vi incuriosisce il genere, è da provare.

Guitar Hero III, Gen 08, 8
Un gioco musicale con tanto di chitarra, per trasformare il proprio angolo gioco nel palco di un concerto.

Info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **BestGameEver** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **9,95 dollari (circa € 6)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.audio-surf.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con supp. PS 3.0**
- Multiplayer **No**

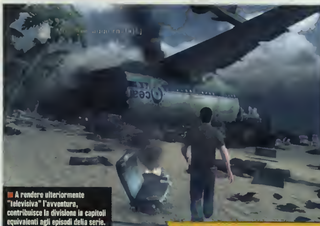
- Immediato
- Longevità limitata alla propria collezione di musica
- Stilisticamente perfetto

- Pochi brani inclusi nel gioco
- Giocato con la tastiera non rende al meglio
- Vi rapinerà del tempo libero

Un passatempo semplice, ma divertente e longevo, *Audiosurf* è adatto a brevi pause così come a serate dedicate a riscoprire la propria musica in maniera particolare. Alla cifra cui è venduto, perderlo sarebbe un peccato.

8

GRAFICA	COMPATIBILITÀ SONORA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STILE	RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO
8	9	9	9	9	9



A rendere ulteriormente "televisiva" l'avventura, contribuisce la divisione in capitoli equivalenti agli episodi della serie.



L'isola nasconde mille insidie, compreso il misterioso fumo nero da cui è impossibile fuggire: nascondersi è l'unica via.

IN ITALIANO

Nonostante gli evidenti tentativi di far immedesimare il giocatore nell'avventura al pari del telefilm, la versione italiana di *Lost – Via Domus* è orfana dell'apporto dei doppiatori ufficiali. I dialoghi, comunque, sono tradotti e recitati discretamente e, in aggiunta, è possibile attivare i sottotitoli.

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

LOST – VIA DOMUS

Un nuovo naufragio per i protagonisti di "Lost", stavolta in versione virtuale.

ROBA DI VALORE

Nel corso dell'avventura, dovrete ottenere alcuni oggetti indispensabili effettuando scambi e contrattazioni con gli altri superstiti, che sono stati più svelti di voi nel frugare fra i bagagli in cerca di qualcosa di valore. Gioielli e denaro? Meglio acqua, torce, armi e medicinali.

IN ALTERNATIVA...

CSI: Prova schiacciante,
Dic 07, 6½
Se la teledipendenza è il vostro vizio più grande, di certo apprezzerete la possibilità di rivivere le indagini della polizia scientifica americana.

Disperate Housewives,
Gen 07, 5
Se pensate che vivere su un'isola deserta sia impegnativo, provate a cercare casa a Wisteria Lane e a mettervi nei panni della casalinghe disperate grazie a questo simulatore di vita.

IL polverone mediatico suscitato negli ultimi anni dalla serie televisiva "Lost" è un fenomeno impossibile da sottovalutare. Al punto che qualsiasi pubblicitario degno di questo nome sa bene che basta pronunciare il nome di uno dei naufraghi del volo Oceanic 815 per solleticare la curiosità di chiunque.

Inutile stupirsi, quindi, che un colosso come Ubisoft abbia deciso di cavalcare l'onda del successo e di proporci il gioco ufficiale della serie. In *Lost – Via Domus* vestirete i panni di un nuovo personaggio, creato per l'occasione dagli sviluppatori per interfacciarsi con i protagonisti più noti del telefilm. Il poveraccio in questione ha perso la memoria in seguito all'incidente e deve trovare un modo per tornare a casa sopravvivendo sull'isola e socializzando con gli altri naufraghi.

La struttura di *Lost – Via Domus* è un misto fra un'avventura grafica e un gioco d'azione, poiché combina l'interazione con i personaggi tramite dialoghi e scambi di oggetti, con la risoluzione di situazioni di vario tipo, che richiedono l'uso di logica o di armi. La trama attraversa i misteriosi eventi delle prime stagioni di "Lost", riadattandole alle peripezie del nuovo eroe e mantenendo, allo stesso tempo, una stretta corrispondenza con la sceneggiatura originale.

Dal punto di vista prettamente videoludico, *Lost – Via Domus* non è quel che si dice una perla imperdibile. La grafica alterna alcuni cali di stile alla ricerca della perfezione nei dettagli dei volti: tutto, però, sembra finalizzato al raggiungimento di uno scopo supremo, ossia fornire al giocatore un'esperienza quanto più possibile vicina alla visione dei telefilm. I personaggi,

> **"È quanto più possibile vicino alla visione del telefilm"**

per esempio (clamorosamente privi delle voci dei doppiatori ufficiali italiani) sono sorprendentemente simili alle loro controparti in carne e ossa, sia esteticamente, sia nei modi. Ciò li rende quasi delle macchiette stereotipate: Sawyer non perde occasione di fare il bullo, Lock è irritante e saccente, Michael mantiene perennemente la stessa espressione fastidiosa e inebetita. Al giocatore verrà chiesto di gironzolare per l'isola nascondendosi fra gli alberi e tentando di recuperare la memoria con dei noiosi flashback. Se siete fan del telefilm e sperate di ottenere risposta alle domande che da mesi vi attanagliano, siete del tutto fuori strada. *Lost – Via Domus* è uno specchietto per le allodole ben confezionato, che contiene tutti gli elementi della serie (dalle musiche alla struttura a episodi, con tanto di riassunto all'inizio) orchestrati in modo da fare da sfondo a un'avventura non particolarmente brillante.

Elisa Leanza



MEMORIA FOTOGRAFICA

Il protagonista è un fotoreporter che non ha memoria del proprio passato prima dell'incidente. Occasionalmente, riaffioreranno alla sua mente alcuni, sporadici ricordi sotto forma di flashback: per riuscire a "catturarli", dovrete imbracciare la macchina fotografica e scattare una foto del momento clou della scena. In questo modo riuscirete, piano piano, a recuperare la memoria. L'idea è originale e la procedura indispensabile per proseguire nel gioco; a conti fatti, però, si rivela spesso solo noiosa e monotona.



Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.lostgame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Fedele alla serie TV
- Grafica dettagliata
- Buon doppiaggio

- Solo per fan del telefilm
- Personaggi stereotipati
- È breve

Piuttosto che ai giocatori navigati, *Lost – Via Domus* è più adatto a "casalinghe disperate" teledipendenti. Piacerà ai maniaci del telefilm, ma lascerà indifferente chiunque eviti come la peste il serial TV, poiché ha poco da offrire al di là della fedeltà formale a quest'ultimo.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	6	6	6	6	6


Prima di commerciare con paesi appena scoperti, dobbiamo "convincerli" diplomaticamente o militarmente.



Finalmente, possiamo vedere a colpo d'occhio le merci prodotte nelle diverse province.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

EUROPA UNIVERSALIS III NAPOLEON'S AMBITION

Europa Universalis III diventa ancora più ambizioso.

PUR mostrando diversi progressi rispetto al "classico" *Europa Universalis II*, la terza puntata del manageriale storico di Paradox aveva lasciato molti appassionati (noi inclusi) non del tutto soddisfatti.

Forse per ampliare il numero dei potenziali giocatori, gli sviluppatori avevano introdotto diverse semplificazioni rispetto all'originale, con il risultato di produrre un gioco, al tempo stesso, più profondo, ma in parte "monco". Con *Napoleon's Ambition*, Paradox rimedia finalmente a tali omissioni.

NA espande il gioco in più direzioni. La prima, come il titolo suggerisce, è l'aggiunta del periodo napoleonico – con la data finale della campagna che passa dal 1789 al 1820. È, però, con una punta di rammarico che notiamo come Paradox ancora non copra l'importante momento storico che vide la parte finale della guerra dei guerra dei Cento Anni (inizi del 1400) svilupparsi in parallelo alla caduta di Bisanzio per mano dei Turchi. Più in concreto, *NA* pone parziale rimedio a una delle principali critiche levate contro *EU III*, ovvero la minore "storicità" rispetto a *EU II*; il gioco ometteva infatti molti eventi legati alle reali vicende europee. Mentre, secondo alcuni, tali eventi "costringevano" ingiustamente il giocatore a seguire più o

"Europa Universalis III ha finalmente raggiunto la maturità"

meno la linea di sviluppo storica delle varie nazioni, la loro assenza ha dato ad altri la sensazione che *EU III* avesse perso di fascino e gusto. *NA* reintegra l'apparizione e la scomparsa di sovrani, leader militari e altre figure storiche in base agli anni in cui essi furono attivi sulla scena mondiale, ma come opzione da selezionare all'inizio della partita. Una novità è che rivoluzioni della portata di quella francese possono, in *NA*, colpire ogni nazione, e non sono più gestite da eventi pre-programmati. L'interfaccia è stata ripulita e semplificata (è finalmente possibile fare apparire sullo schermo le merci prodotte nelle province), ed è aumentato il numero delle opzioni strategiche, soprattutto nel settore economico: *NA* introduce la creazione e la distruzione dei centri di commercio, nonché l'impossibilità di condurre affari con nazioni "appena scoperte" (ora sono indispensabili tempo, diplomazia o perfino atti di guerra per aprire la strada ai nostri mercanti). In compenso, l'invio dei mercanti ai centri di commercio ora può essere automatizzato.

Anche altri aspetti del gioco possono essere resi meno complessi dal pannello delle opzioni, e chi lo desidera riuscirà a creare colonie senza le normali restrizioni o a omettere dal gioco gli effetti dell'inflazione. Infine, è stato ulteriormente migliorato il supporto per i modder.

Napoleon's Ambition è un'espansione pressoché indispensabile per i fan di *EU II* che non erano stati completamente soddisfatti da *Europa Universalis III* – mentre la possibilità di giocare in modo più "casual" continuerà a soddisfare chi cerca un'esperienza meno complessa. La terza puntata della serie ammiraglia di Paradox ha finalmente raggiunto la maturità: peccato che sia necessario versare qualche euro in più per ottenere questo risultato.

Vincenzo Beretta 

È TUTTO UN MAGNA MAGNA

Fin dall'originale *Europa Universalis*, uno dei punti di forza dei titoli Paradox è stato il supporto dei modder, e gli sviluppatori della società svedese hanno, nel tempo, riconosciuto i loro sforzi pubblicando strumenti sempre più sofisticati per facilitarli. Anche *EU III* beneficia di espansioni realizzate dalla comunità. Tra queste vi segnaliamo *Magna Mundi Gold*, attualmente aggiornato alla versione 1.792 per la versione 2.2 di *Napoleon's Ambition*. Il Mod, che è così vasto da essere accompagnato da una cospicua documentazione, modifica ogni aspetto del gioco con lo scopo di offrire un'esperienza storicamente più realistica, pur mantenendo la maggiore libertà di sviluppo offerta da *EU III*. Potete scaricarlo dal sito **www.terranova.dk**. Una lista di numerosi altri Mod, inclusi miglioramenti grafici, è disponibile nel forum ufficiale di Paradox all'indirizzo **http://forum.paradoxplaza.com/forum/showthread.php?t=315315**



DISPONIBILITÀ, COSTO E LINGUA

***Napoleon's Ambition* richiede *Europa Universalis III* per essere installato. Per il momento, è disponibile solo in versione download digitale dal sito Gamersgate (www.gamersgate.com) al costo di 19,99 euro. Le dimensioni del file d'installazione sono di 20 MB. Paradox ha già pubblicato diversi aggiornamenti per NA, e il più recente (che vi consigliamo caldamente di installare) è il 2.2. L'espansione è, attualmente, solo in inglese; può essere installata senza problemi sull'edizione italiana del gioco, ma con il risultato di convertire molti testi su schermo nell'originale lingua di Albione. Al momento in cui andiamo in stampa, non ci sono notizie di un'eventuale edizione in italiano.**

IN ALTERNATIVA...

***Crown of Glory*,**
Set 05, 8
Se è il periodo napoleonico a interessarvi, questo titolo di Matrix lo ricostruisce su due scale: strategica (dove si gestisce una grande potenza), e tattica – con un sistema a turni per le battaglie tra eserciti.

***Europa Universalis II*,**
Mar 02, 8
Grazie ai salvataggi compatibili con altri due titoli di Paradox, Victoria e Crusader Kings, il "vecchio" EU II permette di ricreare quasi mille anni di storia europea; GMC Budget lo ha allegato al numero di gennaio 2005.

Info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda grafica 128 MB, Internet, *Europa Universalis III***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, connessione a Internet a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Campagna più lunga
- Migliora tutti gli aspetti dell'originale
- Nuove opzioni per i modder

- Manca ancora un pizzico di storicità
- Periodo coperto inferiore a *EU II*
- Necessita dei Mod per dare il meglio

Dopo una versione base caratterizzata da qualche problema e mancanza, con questa prima espansione *Europa Universalis III* può dirsi pienamente "maturo"; ma sono Mod come *Magna Mundi*, la cui installazione consigliamo, a esaltarne le reali possibilità.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MOD
6	7	8	8	7	8

■ La struttura dell'hotel è complessa e piena d'ingressi, che dovrete sfruttare.



■ Nel prologo dell'avventura, Poirot inizia a raccontare la vicenda a Hastings.

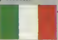
GENERE: AVVENTURA GRAFICA

AGATHA CHRISTIE DELITTO SOTTO IL SOLE

Il male è ovunque... anche in paradiso.

TRADUZIONE PARZIALE

A differenza delle altre due avventure della serie, interamente in italiano, *Delitto Sotto il Sole* non ha goduto dello stesso trattamento. Solo i sottotitoli sono stati tradotti nella nostra lingua (con una qualità generalmente buona e poche imprecisioni), mentre il doppiaggio è rimasto in inglese. Lungi dall'essere un problema grave, è comunque un peccato riscontrare un adattamento inferiore rispetto ai titoli che lo hanno preceduto.



NON c'è luogo che si salvi dall'intrigo e dal delitto, questo sembra suggerire la terza avventura di The Adventure Company dedicata ai capolavori dell'autrice più famosa della letteratura gialla: Agatha Christie.

La fortunata serie è iniziata con *E non ne rimase nessuno*, cui è seguito *Assassinio sull'Orient Express*. Per il nuovo capitolo, la scelta è caduta su un altro famosissimo romanzo: "Delitto sotto il sole".

Protagonista indiscusso della vicenda (oltre al delitto) è Poirot, geniale detective belga, con gli impagabili baffetti, l'accento francese e le mitiche "celluline grigie" che non mancano di lavorare egregiamente, fornendo al loro possessore l'acume necessario a sbrogliare i casi più complessi.

La trama è nota: nel 1940, in Inghilterra, diverse persone si ritrovano più o meno per caso in un albergo su un'isola vicino alla costa. La normalità viene spezzata da un evento terribile: una delle ospiti dell'hotel viene trovata morta, uccisa, su una delle spiagge. Vittima di gelosia, odio, vendetta o di qualche criminale di passaggio? Per la poveretta poco cambierà, ma la presenza fortuita di Poirot tra i villeggianti sarà determinante per rovinare le giornate dei veri colpevoli.

Nel precedente *Assassinio sull'Orient Express*, gli sviluppatori avevano evitato di lasciare l'investigatore nelle mani dei giocatori: sarebbe stato troppo elevato il rischio di vederlo arrancare in giro per le locazioni e commettere errori magari grossolani, inadatti all'esuberante personalità del personaggio. In *Delitto Sotto il Sole*, la mossa è opposta: controllerete Poirot in giro per l'isola di Seadrift, alla ricerca di indizi e informazioni.

Un tale cambiamento di rotta è giustificato dall'idea base dell'avventura: non vivrete la vicenda in "diretta", ma in una sorta di narrazione. Il grande detective, infatti, sta narrando il caso al suo caro amico Hastings, il quale dovrà rivivere il racconto nei panni di Poirot, cercando di giungere alla soluzione del mistero basandosi sugli stessi indizi che il vero investigatore ha rinvenuto pochi giorni prima, quando era sull'isola.

L'impatto iniziale con *Delitto Sotto il Sole* è positivo: l'ambientazione è molto simile a quella del romanzo, i personaggi sembrano usciti dalle pagine stampate, la resa estetica si attesta su buoni livelli (solo i volti dei personaggi e le animazioni non convincono completamente) e a questa si accompagna un commento sonoro di qualità, sia nelle musiche di sottofondo, sia negli effetti d'ambiente.

Sarete liberi di muovere il protagonista in ogni angolo dell'isola, non molto vasta in verità, e di esplorare anche l'hotel e alcune zone particolari dei dintorni che, come molte camere dell'albergo, saranno accessibili solo nelle fasi più avanzate del gioco. L'arduo compito dell'avventuriero,

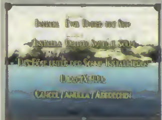
> **"Il gioco è diviso in diversi atti, stabiliti dal Poirot narratore"**

cioè raccogliere ogni oggetto e parlare con ogni interlocutore, è svolto egregiamente anche dal famoso investigatore. Certo, suona un po' strano vedere Poirot alle prese con vicende non fondamentali quali aiutare una ragazzina nel bird watching o raccogliere ogni cianfrusaglia ben prima che possa anche solo sembrare di una qualche utilità, ma ricordare che si sta solo interpretando il personaggio in una sua narrazione, in fondo, permette di "sopportare" tutto. L'inventario di *Delitto Sotto il Sole* non ha limiti e sarete liberi di raccogliere oggetti



■ All'interno dell'inventario, potrete esaminare da vicino certi oggetti mediante un'apposita icona.

Nel DVD italiano di *Delitto Sotto il Sole*, in folder separati, sono disponibili le cartelle d'installazione del gioco sia nella nostra lingua, sia in tedesco e in inglese. Alla fine dei conti, ciò che cambia sono solo i sottotitoli. Per chi volesse eventualmente giocare l'avventura completamente nella lingua di Albione, la versione inglese è a disposizione.



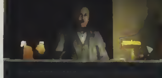


■ Questa chiesa abbandonata nasconde più di un segreto, Poirot dovrà tornarci diverse volte.





■ Le inquadrature sono di taglio differente tra loro, per dare un aspetto cinematografico al gioco.





■ Dovrete esplorare ogni angolo dell'hotel per rintracciare tutti i personaggi.

UN DITO CHE VI DÀ UNA MANO!

Perdonateci la battuta, ma Poirot in questa occasione si è superato. Fin dal prologo, introduce un bizzarro metodo per ottenere suggerimenti: in caso di problemi, potrete ricorrere al Dito del Sospetto, un congegno con un dito sospeso su un piatto rotante. In base a come lo userete, otterrete indizi su come procedere nel gioco. Il mistero sul funzionamento di questo aggeggio è, a sua volta, un enigma dell'avventura, posto però dal Poirot narratore e non da un personaggio nel corso del gioco





■ Le famose spiaggette dell'isola non potevano mancare. Non sarà in questa che avverrà l'omicidio...

QUALCHE PICCOLO CAMBIAMENTO

Chi ricorda bene il romanzo "Delitto Sotto il Sole" troverà qualche diversità in diversi dettagli, come alcuni nomi e certe piccole libertà che gli sviluppatori si sono presi nella geografia dei luoghi. Per attirare anche i giocatori che conoscono a memoria la vicenda originale, i programmatori promettono un finale differente rispetto al romanzo. Quanto differente? Lo scoprirete solo impersonando Poirot in questa sua nuova avventura.

GRAFICA A[illegible]A

Il gioco ha una risoluzione fissa di 1024x768 punti, ma una nutrita serie di opzioni grafiche permettono di renderlo decisamente piacevole per gli occhi. Ombre dinamiche ed effetti grafici avanzati fanno apparire sullo schermo nuvole, fumo e riflessi che donano ai vari ambienti un look gradevole. L'avventura funziona bene anche su PC non recentissimi, ma, nel caso, potrete sempre disattivare qualche effetto per velocizzarla un po'.

anche di grandi dimensioni, di usarli tra loro e con elementi esterni per risolvere i vari enigmi. In modo molto intuitivo, quando un oggetto impiegato non avrà più scopo, verrà eliminato automaticamente dall'inventario, che in tutto arriverà a contenere qualche decina di elementi. Oltre all'osservazione attenta degli ambienti, comunque, si rivelano fondamentali i dialoghi con gli altri personaggi: disporrete di varie opzioni in ogni conversazione, ma, quasi sempre, la scelta migliore sarà semplicemente quella di selezionarle tutte fino a esaurimento.

Delitto Sotto il Sole è diviso in diversi atti, stabiliti dal Poirot narratore che, di volta in volta, giudicherà l'operato di Hastings. Sarà possibile chiedere il suo aiuto (ottenendo consigli più o meno mirati) o "divinare" la mossa successiva con l'ausilio di uno strano e misterioso congegno di proprietà del detective, una specie di dito magico in grado di generare suggerimenti. Poirot ci sfida a usarlo e a scoprirne il mistero, elargendoci alcuni indizi mirati durante le varie fasi dell'avventura.

Gran parte del gioco consisterà in esplorazioni, dialoghi e, in misura minore, da enigmi generalmente abbastanza semplici. L'atmosfera generale non sembra all'altezza del romanzo che l'ha ispirato, forse a causa del fatto che il delitto avviene molto avanti nel tempo, dopo diverse ore trascorse a risolvere enigmi "inutili" ai fini investigativi e, probabilmente, un po' stancanti per buona parte degli avventurieri. Oltre a ciò, il Poirot "gestito" da Hastings eseguirà, a volte, delle azioni impossibili per l'originale, ma indispensabili per proseguire. Viene naturale chiedersi se questo sia possibile, considerando che ci si trova all'interno di un racconto di azioni già accadute, ma confidiamo nel genio del narratore, il quale, assecondando l'amico, ha apportato qualche piccola modifica ai fatti narrati.

Complessivamente, *Delitto Sotto il Sole* è un piacevole viaggio sull'isola resa famosa dall'omonima opera letteraria e una credibile ricostruzione delle vicende, da vivere in prima persona. Un buon modo per vestire, all'incirca per una quindicina di ore, i panni del famoso investigatore con i baffetti.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

E non ne rimase nessuno, Gen 06, 6½
La prima avventura della serie, ben realizzata godibile.

Agatha Christie: Assassinio sull'Orient Express, Feb 07, 8
Il miglior capitolo uscito fino a ora, atmosfera eccellente e buona realizzazione.

Info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **AWE Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.agathachristiegame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Buona ricostruzione di ambienti e personaggi
- Ottima trovata il Poirot in veste di narratore
- Fondali ottimamente disegnati

- L'evento centrale si fa attendere
- Ritmo generalmente lento
- Qualche incoerenza nelle azioni di Poirot

Rispetto ad *Assassinio sull'Orient Express*, *Delitto Sotto Il Sole* è un'avventura piacevole, ma leggermente meno divertente e appassionante, forse anche a causa delle troppe ore di gioco prima che avvenga il delitto. Nell'attesa, qualcuno rischierà di stancarsi.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	7	6

IN INGLESE E FRANCESE

In linea con l'argomento trattato, *Montjoie* viene proposto in inglese e francese. Lo scoglio principale, per i non poliglotti, è la comprensione delle note che si accompagnano al tutorial, peraltro ottimo. Il titolo viene distribuito unicamente in forma digitale, ed è acquistabile presso il negozio online di AGEOD: http://ageod.telechargement.fr

La mappa, teatro degli scontri, comprende, oltre alla Francia, la Navarra e un lembo d'Inghilterra.



Per trionfare in battaglia, sarà cruciale economizzare la propria riserva di forze.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

MONTJOIE

"Ancora una volta alla breccia", con dadi e pedine al seguito.

UN REGNO COME PALCOSCENICO



Teatro di alcune fra le ultime, gloriose quanto fallimentari, cariche della cavalleria nobiliare, nonché cornice delle gesta di carismatici eroi quali Enrico V e Giovanna d'Arco, la guerra dei Cent'anni non smette di ispirare storici, letterati e sviluppatori di videogiochi. In ambito RTS, a dedicare almeno una campagna al conflitto sono l'ormai classico *Age of Empires II*, il più modesto *Castle Strike* ed *Empire Earth*, opera del bravo Rick Goodman. Una prospettiva più inusuale offre *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors*, curioso gioco d'azione con elementi strategici. Da non perdere, inoltre, la rappresentazione della battaglia di Agincourt proposta da *Medieval II: Total War*, storicamente non ineccepibile, ma certo spettacolare. Chi cerca maggiore accuratezza preferirà rivolgersi a Paradox, responsabile di ben tre titoli che toccano, più o meno direttamente, l'argomento: *Europa Universalis II*, *Crusader Kings* e *Two Thrones*.

L'ARTE IN ARMI

Lo stile di *Montjoie* strizza l'occhio sia alle caricature eroicomiche care al gioco di carte "Munchkin", sia all'arte, tipicamente medievale, della miniatura. Il risultato è una commistione certamente originale, ma che non convince quanto a carattere e varietà. Pratica e pulita, invece, risulta la mappa tridimensionale, zoomabile a piacere.

IN ALTERNATIVA...

Crusader Kings, Lug 04, 7
Il "simulatore di feudalesimo" targato Paradox è uno dei pochi titoli in grado di catturare la peculiarità delle strutture di potere medievali.

Empire in Arms
Trasposizione diretta di un celebre gioco da tavolo, racchiude in un ottimo sistema di regole lo splendore e la ferocia dell'età napoleonica.

LA popolarità conquistata da titoli quali *Carcassonne* nell'ambito del servizio Microsoft Xbox Live Arcade e il recente fenomeno della trasposizione "su tavolo" di celebri videogame garantiscono che il rapporto tra l'intrattenimento elettronico e quello "cartaceo" sia sempre vivo e fecondo.

Potrebbe confermare questa tesi Pascal Bernard, la cui ultima fatica è *Montjoie*, versione PC dell'omonimo boardgame. A far da sfondo al titolo è la guerra dei Cent'anni, che vide contrapposti, fra alterne vicende, Francesi, Inglesi e diversi altri potentati europei ("Montjoie!" era, appunto, il grido di battaglia dei cavalieri fedeli alla corona di San Luigi).

Chiariamo subito che, fermo restando un ricco corredo di note storiografiche, non è obiettivo dell'opera di Bernard proporre uno spaccato realistico del Tardo Medioevo. Quanto ci viene offerto è, invece, un sistema di regole veloce e intuitivo, che riproduce in modo astratto la lotta per il controllo del territorio. Selezionata una tra le nazioni disponibili e posti di fronte a una mappa della Francia suddivisa in città e province, dovremo affrontare in sequenza le diverse fasi di ciascun turno, esigendo tasse, costruendo fortificazioni ed espandendo i nostri possedimenti nei territori neutrali, oppure a danno degli avversari, al fine di accumulare i "punti pretendente" necessari per reclamare il trono e vincere la partita.

Pilastro di tale struttura saranno le carte, distribuite a ogni turno e acquistabili spendendo i proventi delle tassazioni: poco varie, ma ben bilanciate, rappresentano truppe di diversa potenza e personaggi quali ambasciatori e genieri. Spetta proprio alle carte decidere l'esito delle battaglie, che tiene in conto, a livelli elementari, anche la resistenza delle strutture difensive e la natura del territorio.

> "Il sistema di regole è veloce e intuitivo"

In definitiva, le meccaniche proposte sono funzionali e garantiscono un buon margine di riflessione e pianificazione. L'onnipotenza del dado, però, tende a sbilanciare l'equilibrio. È vero che – parafrasando Napoleone – il genio militare risiede nel calcolare con precisione l'impatto del caso sui propri piani, ma la linearità degli scontri armati rende arduo, nella fattispecie, rimediare alla mala sorte.

Sul fronte della longevità, *Montjoie* propone in tutto sedici scenari, sia in singolo, sia in multiplayer, corredati di regole speciali oppure liberi, ciascuno ambientato in una diversa fase del conflitto: si tratta di sfide rapide e adatte al confronto fra più giocatori, ma incapaci di trascendere la relativa limitatezza dell'impianto di base. Diradato il polverone, quanto resta sul campo è un titolo intuitivo e generalmente divertente sebbene, a tratti, fin troppo leggero.

Claudio Chianese



Info ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **Tchounga Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.montjoiegame.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 50 MB HD, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, fino a 6 giocatori**

- Semplice ed elegante
- Adatto a partite veloci, anche in multiplayer
- Intelligenza Artificiale più che discreta

- Capita che la strategia soccomba al caso
- Battaglie estremamente semplificate
- Non sorprende quanto a varietà

***Montjoie* rivela la propria origine francese non solo nell'ambientazione, ma anche nella sobria eleganza. È con rammarico, quindi, che constatiamo come l'eccessiva dipendenza dal fattore casualità ne intacchi il valore sul piano strategico.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	8	7	7	7



I nemici cercheranno dei ripari dal vostro fuoco. Peccato che poi escano allo scoperto per venirvi incontro.



Capiterà anche di dover prendere il controllo delle mitragliatrici montate sopra gli Hammer.

GENERE: FPS

TERRORIST TAKEDOWN 2 FORZE SPECIALI

Quando gli FPS sparano mezze cartucce.

NON LASCIA IL SEGNO

La struttura di gioco di *Terrorist Takedown 2* è molto semplice. La trama è appena accennata e banale, e non sono presenti elementi esterni agli sparatutto in prima persona, come per esempio quelli da GdR che hanno fatto la fortuna di capolavori del calibro di *Bioshock*. L'impressione di avere per le mani un titolo che non lascia nulla, però, non deriva solo da questi aspetti. Anche la struttura dei livelli chiude ogni spazio all'esplorazione, a causa dell'eccessiva linearità. A compromettere un quadro poco felice, inoltre, arrivano i numerosi bug. Qualche volta, per esempio, capiterà di rimanere bloccati in un cratere creato da una bomba, oppure di assistere a fastidiosi effetti di compenetrazione tra i corpi, con cadaveri nemici che sembrano fondersi con l'ambiente circostante.



ACCANTO ai campioni indiscussi del genere FPS, sugli scaffali dei negozi capita di imbattersi in titoli dal peso ben minore, che sperano di attirare l'attenzione puntando su ambientazioni di qualche richiamo e su un prezzo alla portata di quasi tutte le tasche.

È questo il caso di *Terrorist Takedown 2*, ennesimo sparatutto in prima persona "di piccolo cabotaggio" proposto da City Interactive. Vestirete i panni di un soldato appartenente alle forze speciali impegnato in una missione di pace in territorio mediorientale. Seguendo il cliché delle ambientazioni banali, il vostro compito sarà quello di portare in salvo dei giornalisti, rapiti dal solito gruppo terroristico che ha intenzione di usarli come mezzo di scambio.

Ma si sa, con i terroristi non si tratta, e proprio per questa ragione vi troverete coinvolti in una serie infinita di sparatorie. I nemici, infatti, sono incredibilmente numerosi e, sebbene non siano dotati di ottima mira, continuano a muoversi per il campo di battaglia. Il problema è che sembra lo facciano a caso. Cercano sì delle coperture, ma tendono poi ad abbandonarle in fretta, preferendo venirvi incontro mitra alla mano. Un comportamento similmente schizofrenico anima anche i vostri compagni d'arme, visto che, quelle rare volte in cui sarete accompagnati da qualcuno nella missione, il vostro allegro commilitone tenderà a ignorare completamente i nemici, concedendosi solo qualche rara raffica di mitra, magari nella vostra direzione. Dal punto di vista tecnico, il risultato ottenuto con *Terrorist Takedown 2* è sufficiente. La grafica è abbastanza dettagliata e le ambientazioni spaziano dagli scenari urbani ai deserti. Il problema è che la struttura dei livelli è ben poco ispirata, con mappe lineari in cui l'unica vera sfida offerta al giocatore è rappresentata dall'elevato numero di nemici da abbattere.

> "La struttura dei livelli è poco ispirata"

La fisica di gioco, invece, è sufficientemente credibile, con deflagrazioni verosimili e corpi che assumono pose realistiche quando vengono colpiti. Anche l'arsenale a disposizione risulta sufficientemente vario e, oltre a potersi portare dietro 4 armi alla volta, sarà anche possibile raccogliere quelle lasciate dagli avversari eliminati. Il comparto audio è, invece, banale, caratterizzato da una colonna sonora ripetitiva e da effetti realizzati senza troppa convinzione.

La longevità di *Terrorist Takedown 2* si attesta su valori medi, visto che, oltre a una campagna in singolo della durata di circa 10 ore, sarà anche possibile impegnarsi in scontri online contro altri avversari in carne e ossa.

Francesco Mozzanica



IN ITALIANO

Terrorist Takedown 2 è tradotto in italiano. Solo i dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua.

EVVIVA I QUICKSAVE!

Il sistema di salvataggio di *Terrorist Takedown 2* è ben fatto. Esistono numerosi checkpoint, sapientemente distanziati tra loro, ma è anche possibile affidarsi al quicksave, premendo il tasto F5. In questo modo, non capiterà di dover riaffrontare tratti di missioni già completati.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, 9
Il miglior FPS per combattere tra gli scenari di guerra contemporanei. Assolutamente da provare.

Bioshock, Ott 07, 9
Bioshock è un titolo a metà strada tra un FPS e un gioco di ruolo, in cui ogni dettaglio vi lascerà senza fiato.

Info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.city-interactive.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Immediato
- Tanti nemici
- Armi divertenti

- Livelli molto lineari
- I.A. zoppicante
- Non coinvolge

City Interactive ha confezionato l'ennesimo FPS senza pretese. Un prezzo abbordabile e qualche ambientazione tristemente "alla moda", però, non sono sufficienti a conquistarsi la sufficienza, soprattutto a fronte di livelli poco ispirati e di una I.A. sforacchiata.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	5	6	6	6	5

ORIZZONTI LIMITATI
Una delle variabili da tenere d'occhio è la temperatura del personaggio, che non deve né scendere troppo, né salire vertiginosamente. Controllate sempre, sull'apposito termometro, che i valori siano normali e, all'occorrenza, preoccupatevi di far riposare il Sim all'ombra o di riscaldarlo con un bel falò.

Considerando che vi siete imbarcati sulla nave Regina Salomona in cerca di una spiaggia per single, nulla di strano che il vostro scopo sia soffiare il ragazzo a un'altra.

Le scimmie saranno le vostre migliori amiche e vi impediranno di morire di solitudine. Attenti, sono un po' irascibili.

Non saranno certo ai livelli della vostra cara cucina in acciaio inox e marmo, ma anche questi fornelli hanno stile da vendere.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS – ISLAND STORIES

Pochi misteri e tanta spensieratezza nell'isola "deserta" dei Sims.

IN ITALIANO
Come da tradizione, sia il testo a schermo sia il manuale di *Island Stories* sono tradotti in un discreto italiano.

SE dopo l'esperienza dei naufraghi di *Lost* (recensito in questo numero), siete pietrificati dall'idea di finire su un'isola deserta, *The Sims: Island Stories* potrebbe aiutarvi a cambiare opinione.

Un vero Sim, infatti, anche nella peggiore delle situazioni, non si perde mai d'animo e dà il meglio di sé per trasformare un fazzoletto di spiaggia in una dimora accogliente e dotata di ogni comfort. Le modalità di gioco a disposizione sono due: Libera e Storia. Nella prima sarete nei classici lotti "preconfezionati", in cui hanno sede varie comunità di Sims che vivono in piccoli paradisi tropicali somiglianti a dei villaggi vacanze.

Nella Storia, invece, affronterete dall'inizio alla fine le avversità del naufragio su un'isola deserta apparentemente ostile, che offre qualche foglia di palma come giaciglio e noci di cocco come unico ristoro iniziale. Piano piano, dovrete migliorare le abilità del vostro personaggio studiando, allenandovi e imparando a costruire oggetti utili a migliorare le vostre condizioni di vita. Si comincia con un falò per riscaldarsi e cucinare il cibo (in particolare, il pesce fiocinato), per passare a un riparo rudimentale.

Una volta dissotterrato il machete, potrete sbarazzarvi delle piante che ostruiscono il sentiero per le altre zone dell'isola, darvi all'esplorazione e persino alla costruzione di una zattera con cui prendere il largo.

Per proseguire nei diversi capitoli di *Island Stories* dovrete, di volta, in volta, soddisfare le aspirazioni e tenere contemporaneamente sott'occhio i bisogni fisici e mentali del Sim. Nulla di nuovo sotto il sole, quindi: il sistema di controllo e gestione della vita quotidiana del personaggio, infatti,

> **"È come se mancasse qualcosa"**

non conosce particolari stravolgimenti rispetto al solito. Acquisendo un grado sempre maggiore di civiltà, il Sim condurrà una vita più regolare e avrà modo di fare amicizia con altri esseri umani che non siano scimmie o coniglietti immaginari.

Dopo un inizio monotono, si entra gradualmente nel cuore del gioco, che costituisce una gradevole variante alla classica vita cittadina dei Sims. Riuscire a procurarsi da soli il necessario per sopravvivere è appagante e saprà catturare anche chi non ha mai avuto particolare dimestichezza con la serie *The Sims*. Per tutti gli altri, segnaliamo che *Island Stories* ripropone parte dei contenuti delle due espansioni *Seasons* e *World Adventures* per *The Sims 2*.

IN ALTERNATIVA...

***The Sims 2*,** Ott 04, 9
Non avete mai giocato la serie *The Sims* e questa vacanza da naufraghi vi è piaciuta? Provate *The Sims 2* e ne andrete letteralmente matti.

***Lost – Via Domus*,** Apr 08, 6
Meglio un naufragio oggi e uno anche domani? Chissà cosa ne pensano i passeggeri del volo Oceanic 815, protagonisti del videogioco ispirato alla serie Lost.

IL VALORE DEI SOLDI

Il vostro conto in banca prima dell'arrivo sull'isola non ha alcuna importanza: la valuta ufficiale non sono i simoleon, bensì le risorse che riuscirete a mettere da parte. Desiderate un nuovo giaciglio su cui riposare le vostre stanche membra? Dovrete barattarlo con una congrua quantità di materia prima e cibo, altrimenti vi toccherà accontentarvi del buon vecchio (e scomodo) ammasso di foglie. Anche nel bel mezzo dell'oceano, il vostro Sim non si farà mancare nulla e basterà un po' di olio di gomito per trasformare la vostra capanna in un grazioso bungalow pluri-accessoriato



Elisa Leanza



info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://stories.it.sims.electronicarts.se/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,9 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

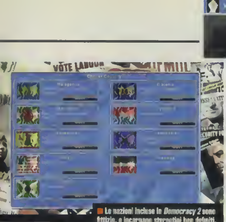
- Classico stile *The Sims*
- Sonoro accattivante
- Interfaccia chiara

- Grafica "vecchio stile"
- Longevità limitata
- Scenario poco esteso

Il tempo necessario per scoprire tutto quello che la vita da naufrago ha da offrire è decisamente limitato, rispetto alle sconfinate possibilità offerte dall'immenso *The Sims 2*. A confronto, *Island Stories* sembra una breve, ma tutto sommato piacevole vacanza.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	I.A.
7	7	7	7	7	7



Le nazioni incluse in *Democracy 2* sono fittizie, e incarnano stereotipi ben definiti.



L'interfaccia è, forse, poco elegante, ma gremita di informazioni.

LA LINGUA DELLA POLITICA

Democracy 2 è disponibile solo in inglese. Esistono, però, progetti di traduzione amatoriale, del cui stadio di sviluppo ci si può sincerare sul forum ufficiale, all'indirizzo www.positech.co.uk/forums. Non escludiamo, dunque, che il titolo possa essere, tra qualche mese, giocato nella lingua di Dante. Ricordiamo, inoltre, che *Democracy 2* è acquistabile unicamente in Rete, e in formato digitale.

IL POPOLO ALLE URNE

Al termine del vostro mandato, spetterà al popolo decidere se riconfermarvi alla guida dello stato, oppure se affidarsi all'opposizione. Sarà necessario tener conto anche dell'astensionismo, favorito dalla sfiducia nei confronti di scelte troppo populistiche, come ridurre le tasse pochi mesi prima delle elezioni. Nonostante il sistema appaia abbastanza solido, spiace notare come non sia consentito portare avanti una campagna elettorale articolata o modificare la legge che presiede al voto, limitato alla maggioranza semplice. Non potrete nemmeno influire sull'assetto costituzionale del vostro paese.



GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

DEMOCRACY 2

"Credo che ci sia davvero qualcuno che veglia su di noi. Sfortunatamente, è il governo." Woody Allen

NON è raro che gli strateghi da tastiera vengano chiamati a sedere sulla scottante poltrona del leader politico, al fine di gestire una intricata crisi diplomatica o un conflitto armato. Molto meno usuale è, però, trovarsi di fronte un gioco che simuli dall'interno i processi sottesi alle istituzioni democratiche.

La seconda incursione di Positech nel mondo della politica si presenta, dunque, come un titolo unico nel suo genere: chiunque voglia individuare una probabile fonte d'ispirazione dovrà improvvisarsi archeologo, andando a riscoprire il vetusto *Hidden Agenda* (1988).

Democracy 2 pone il giocatore alla guida di una tra nove nazioni fittizie, con il compito di risolverne i problemi specifici, gestirne le finanze e guadagnarsi la fiducia dei cittadini, così da puntare alla rielezione. Nel corso di ciascun turno (che rappresenta tre mesi di tempo reale), sarà consentito intervenire in ogni ambito della vita nazionale, dal bilancio degli ospedali pubblici alla tassazione sulle imprese. Le possibilità sono numericamente vaste e tutte presentate con semplicità. Ogni singola iniziativa politica sarà associata a un indicatore, utile per variarne l'intensità, e un elenco suddiviso per categorie aiuterà a scegliere quella più adatta alla bisogna.

"Le possibilità sono vaste e presentate con semplicità"

Una volta entrata in vigore, la nuova legge apparirà come un'icona sullo schermo: basterà soffermarvisi con il mouse per sincerarsi dei suoi effetti su ciascuna delle venti categorie di votanti (si va dai patrioti ai fumatori, passando per i socialisti). Ogni singolo elettore si riconoscerà in più di una casta, cosicché si potrà ottenere il suo supporto intervenendo da varie angolazioni. A simulare le trafile governative tipiche di uno stato democratico interviene, infine, un capitale di "potere politico", legato alla fedeltà dei vostri ministri e spendibile per attuare qualsiasi riforma.

Sulla carta, il sistema sembrerebbe perfetto: alla prova dei fatti, però, la gestione si rivela ripetitiva e fin troppo limitata. Leggi e riforme, sebbene varie negli intenti, differiscono ben poco quanto agli effetti sortiti sulla nazione. La difficoltà si concentra tutta nei frustranti turni iniziali e diviene praticamente inesistente una volta ottenuta l'approvazione popolare.

Inoltre, ambiti cruciali – quali la politica estera, le forze armate e l'immigrazione – sono liquidati fin troppo dozzinalmente. A questo si aggiunga un comparto tecnico del tutto privo di fronzoli e un'interfaccia funzionale, almeno in ultima analisi, ma tanto affollata da generare confusione. Alla luce di tutto ciò, basteranno poche ore per rendersi conto di come *Democracy 2* sia un simulatore generalmente ben costruito, che però non eccelle sul piano ludico.

Claudio Chianese 

QUESTIONI CONTROVERSE

Democracy 2 solleva alcuni problemi di opportunità. Ci riferiamo alla decurtazione della criminalità a seguito dell'introduzione della pena di morte, e all'impatto negativo che ha sulla sanità pubblica la legalizzazione delle droghe leggere. Lungi dall'entrare nel merito, ci limitiamo a constatare come tali supposizioni non siano avvalorate da statistiche reali.

IN ALTERNATIVA...

Supreme Ruler 2010, Ago 05, 8
Una simulazione politico-militare difficile da padroneggiare, ma in grado di regalare vere soddisfazioni.

Victoria, Feb 04, 8
È una finestra d'eccezione sulla tumultuosa realtà della Rivoluzione Industriale.

Info ■ Casa **Positech** ■ Sviluppatore **Positech** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19 (download)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.positech.co.uk/democracy2**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 200 MB HD, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Unico nel suo genere
- Ottima simulazione dei votanti
- Molte politiche tra cui scegliere

- Rischia di diventare ripetitivo
- Gestione fin troppo astratta
- Interfaccia spiazzante, almeno all'inizio

Il valore di *Democracy 2* è minato dalla ripetitività di fondo e da meccaniche, in un certo qual modo, anguste. Si tratta, nondimeno, di un simulatore politico sviluppato con ingegno e stile, a metà tra gioco ed esperimento.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	ORIGINALITÀ
5	5	7	6	7	8

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Ubisoft ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Feb 07, **7**

RAYMAN RAVING RABBIDS

GIÀ protagonista di numerosi piattaforme, la simpatica mascotte a forma di melanzana propone, in *Rayman Raving Rabbids*, una divertente collezione di mini-giochi, uno più folle dell'altro. Tutto inizia quando Rayman viene rapito da una banda di conigli psicotici che lo rinchiudono in una scomoda cella. Per uscirne, l'unica via è quella di dimostrare il proprio valore all'interno di un'arena. La struttura di gioco è molto semplice visto che prevede una serie di prove (4 alla volta), seguite da uno scontro contro un boss. Si va dalle competizioni sportive, fino alle gare di ballo, senza dimenticare i falsi sparatutto, in cui sbaragliare le orde avversarie a suon di sturalavandini, e le prove di precisione. Il risultato è un titolo fresco e divertente, ma che, alla lunga, risulta un po' ripetitivo anche a causa della semplicità degli impegni presentati.

■ Alla lunga, le prove proposte tendono a risultare tutte abbastanza simili tra loro.

La grafica, invece, si attesta su buoni livelli grazie ai suoi colori vivaci e allo spassoso design dei personaggi. Il comparto audio, poi, non delude, potendo contare su una colonna sonora indovinata. Anche se non è disponibile online né una patch, né alcun tipo di Mod, è comunque possibile scaricare sfondi e conoscere altri appassionati su uno dei tanti siti dedicati, per esempio **http://raymanzone.it.ubi.com/**.





■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Capcom ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Apr 07, **7½**

RESIDENT EVIL 4

QUANDO si parla di survival horror, la mente corre a una serie da sempre considerata tra i migliori esponenti di questo genere. Stiamo parlando di *Resident Evil*, il capolavoro targato Capcom.

Il quarto capitolo rappresenta una vera novità rispetto ai precedenti episodi. La visuale non è più fissa, ma in terza persona e anche il ritmo di gioco diventa più frenetico, con meno enigmi e un maggior numero di scontri a fuoco. Vestirete i panni di Leon, già protagonista di *Resident Evil 2*, e il vostro compito sarà quello di salvare la figlia del presidente degli Stati Uniti, rapita da una misteriosa organizzazione chiamata Los Illuminados. Per farlo, dovrete sconfiggere un gran numero di nemici, compresi giganteschi boss di fine livello.

Il risultato è un gioco immediato e adrenalinico, che vi terrà incollati al monitor per una ventina di ore.

■ Leon avrà a disposizione un gran numero di armi diverse, per sconfiggere i suoi numerosi nemici.

L'unica pecca è rappresentata da una conversione da console non propriamente all'altezza. Il sistema di illuminazione, infatti, è deludente e ci sono anche molte texture in bassa risoluzione. Anche il sistema di controllo da tastiera risulta scomodo, meglio optare per un pad supportato. Per risolvere alcuni di questi problemi, vi consigliamo di scaricare la patch dal sito ufficiale **www.ubi.com/IT/Downloads/Info.aspx?dlId=2189**





ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

VIVENDI

Aliens Vs Predator Gold	€ 14,99
Aliens Vs Predator 2	€ 14,99
Arcanum	€ 14,99
Caesar III	€ 14,99
Homeworld Cataclysm	€ 14,99
Diablo	€ 14,99
Diablo 2	€ 14,99
Faraon Gold	€ 14,99
Ground Control	€ 14,99
GunMan Chronicles	€ 14,99
No One Lives Forever Gold	€ 14,99
Starcraft + Broodwar	€ 19
Throne of Darkness	€ 14,99
Tribes 2	€ 14,99
Zeus	€ 14,99
Zeus Gold (Zeus + Poseidon)	€ 14,99
La Compagnia dell'Anello	€ 14,99
La Cosa	€ 14,99
Jurassic Park	
Operation Genesis	€ 14,99
Emperor: La Nascita	
dell'Impero Cinese	€ 14,99
Empire Earth	€ 14,99
Warcraft III Battle Chest	€ 44,99
Tolkien Collection	€ 35
The Simpsons Hit & Run	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Il PC ha fatto Bum!"



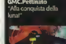
Civilization IV
BANNED.Neon
"Contro i perfidi Persiani!"



Pirates of the Burning Sea
GMC.Homer
"Vieni qui, pesciolino!"



DOW: Soulstorm
GMC.Pettinato
"Alla conquista della luna!"



Audiosurf
GMC.Pape
"Vedo i colori delle note!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere



2) BIOSHOCK Ott 07
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



2) FIFA 08 Dic 07
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida



2) RFACTOR Set 05
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale



2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod



2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Dic 07 **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa [illegible] di Nival, che regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: ...
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 ... 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 06
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8
Casa: Midway Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento si impenna

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

6) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: ...
Trucchi: Nessuno
Demo: Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ Guida (CD/DVD): Giu Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Gen 07 ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 ... 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buona l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08
Casa: Midway Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp. Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 ... 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Edivad Snake**
Migliori sparatutto
1) Call of Duty 4
2) Bioshock
3) Orange Box
4) Timeshift
5) Crysis

■ **lord Dante**
Migliori GdR di sempre
1) Morrowind
2) Oblivion
3) Vampire the Masquerade Bloodlines
4) The Witcher
5) Dugeon Siege

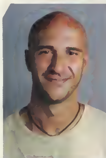
■ **tricheco Matteo**
I migliori platform
1) Psychonauts
2) Prince of Persia Le Sabbie del Tempo
3) Rayman 3
4) Rayman 2
5) Prince of Persia Spirito guerriero

■ **Eyedol88**
I migliori allegati da GMC
1) Max Payne
2) Morrowind
3) Call of Duty
4) Mafia
5) Gothic II

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

PROGAMING

ANTICIPAZIONI SULLE PROSSIME EPS

Una stagione si è conclusa, ma fervono già i preparativi per il nuovo campionato e nascono persino emittenti radiofoniche dedicate agli e-sport!



TrackMania Nations sarà una delle novità delle prossime EPS.



Tramonta l'era di *StarCraft*: in attesa dell'esordio del seguito ufficiale, l'RTS di casa Blizzard viene sostituito da *World in Conflict*.

MENTRE si spengono le luci della ribalta sulle finali delle EPS V, lasciando qualche strascico polemico e qualche aspettativa disattesa da parte di alcuni team, alla Electronic Sports League e in casa Progaming Italia non si sta certo con le mani in mano.

Al momento di andare in stampa, l'organizzazione del sesto campionato professionistico nazionale è ormai in dirittura d'arrivo e, anche se non siamo ancora in grado di darvi il calendario ufficiale degli Intel Friday Night Games, possiamo già rivelare molte delle gustose primizie che accoglieranno i cyberatleti italiani militanti nella massima divisione.

Tanto per cominciare, quando leggerete queste righe le EPS VI avranno già aperto le ostilità il 10 marzo mentre, al momento di andare in stampa, la "serie cadetta" (le EAS) si trova già in una fase avanzata del campionato. Le novità, questa volta, non sono poche. Oltre all'aumento del montepremi, che sale a 30.000 euro, cifra ancora modesta se rapportata ad altri Paesi europei come la Germania (170.000 euro) ma comunque ragguardevole, la nuova stagione offre non poche gustose novità, a partire dalle specialità di gara. Il "Parco Giochi" di questo campionato estivo, infatti, pur presentando ancora sei diverse discipline (come nei campionati precedenti), adotta ben quattro nuove specialità: ad affiancare gli "evergreen" *Pro Evolution Soccer* (edizione 2008, però, al posto della versione "6") e *CounterStrike: Source*, infatti, sono state introdotte tre nuove specialità "di squadra" e una individuale.

Vera primizia per i giocatori italiani, infatti, è lo stravagante gioco di guida *TrackMania Nations* (disciplina ufficiale anche ai WCG). A esso si aggiungono lo sparatutto in prima persona *Call of Duty 4: Modern Warfare* di Activision, il nuovo RTS a squadre *World in Conflict* di Vivendi/Sierra e il bizzarro *Defense of The Ancients* (*DotA*), singolare variante di squadra (cinque contro cinque) dell'RTS di Blizzard *Warcraft III*. Le finali delle EPS

ESL AMATEUR SERIES

È, a tutti gli effetti, la "serie cadetta" del progaming, l'anticamera da cui è necessario transitare per entrare di diritto nella EPS (ESL Pro Series), cioè la massima divisione nel campionato italiano. EAS, insomma, è la "serie B" del progaming. Le EAS sono strutturate in "divisioni" il cui numero dipende dall'effettiva quantità di partecipanti alle EAS. Un'intera stagione EAS dura sei mesi, ma ogni due settimane vengono ricalcolate le posizioni in ogni singola divisione, in modo da promuovere a una divisione superiore i migliori piazzamenti e retrocedere quelli peggiori. Al termine del campionato EAS, i migliori team classificatisi in prima divisione accedono a un girone speciale denominato "Relegation Round" in cui si contenderanno il passaggio alle EPS. L'accesso alle EAS, a sua volta, non è automatico, ma si ottiene tramite promozione da una serie ancora minore denominata "Advanced Ladder" (in pratica: la "serie C") del progaming. Ogni mese, la squadra prima classificata all'Advance Ladder viene promossa in EAS.

Le università dei videogiochi

Se ce lo avessero raccontato qualche hanno fa, non ci avremmo creduto, ma a volte la realtà supera la fantasia. Che i videogiochi siano ormai considerati materia di studio è un fatto noto: anche nel nostro Paese esistono corsi universitari di Game Design (alla Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, per esempio) focalizzati nella realizzazione di un videogioco. Mai nessuno, però, aveva pensato di creare dei corsi universitari per imparare a giocare. Eppure, come ci spiega Pete Ingram Cauthi, presidente e amministratore delegato di ID Tech Camps, l' "Il gaming professionale cresce". Per questo la società ha un accordo con Johnathan "Fatal1ty" Wendel per la realizzazione di una serie di mini-corsi universitari della durata di due settimane sotto la diretta supervisione, oltre che di Fatal1ty, di alcuni dei videogiocatori più forti del mondo, alcuni provenienti dall'Europa. Gli aspiranti gamer verranno introdotti a tattiche e strategie sviluppate da Fatal1ty e altri giocatori professionisti, tutti con competizioni internazionali alle spalle. Il costo è di 3.499 dollari, comprese le spese di vitto e alloggio. Chi pensa che si tratti di una bufala o dell'ennesima "americanata" dia un'occhiata alle sedi dei corsi e si ricrederà: alcune delle più autorevoli università americane hanno infatti aderito al progetto, come il prestigioso MIT o la celebre università della California (UCLA).



sito di riferimento: **www.internaldrive.com/idga/course_idga_pro-gaming.htm**

Vi si svolgeranno, come di consueto, a Bolzano dal 30 maggio al 1 giugno.

sito di riferimento: **www.esl.eu/it/pro-series**

NON SI FANNO PRIGIONIERI

È stato inaugurato domenica 23 dicembre a Cinisello Balsamo (Milano) l'atteso torneo di *Call of Duty 4*, primo evento ufficiale italiano per il nuovo FPS di casa Activision. "La nostra presenza come sponsor di questo torneo ufficiale di *Call of Duty 4 Modern Warfare* mira a celebrare nel migliore dei modi il ritorno del nostro FPS su PC dopo 2 anni di attesa", ha dichiarato Laura Lombardi, marketing manager di Activision Italia. "Da sempre, la componente multigiocatore di *Call of Duty* lo ha reso tra i prodotti più giocati e celebrati da community e clan, e siamo certi che questo quarto capitolo estenderà ulteriormente il numero di appassionati". La competizione è ospitata online su **clanbase.com/it** e farà emergere i tre migliori team per lo scontro finale e per l'incoronamento a campione italiano di *Call of Duty 4*, il 19 aprile prossimo presso il centro commerciale Vulcano di Sesto San Giovanni alle porte di Milano.

sito di riferimento: **www. clanbase.com/it**

CARI AMICI VICINI E LONTANI

Ha iniziato a diffondere con regolarità le proprie trasmissioni via Web Radio 181 – Fragtime (**www.fragtime.it**), giovanissima emittente radiofonica che ha acceso i propri microfoni lo scorso novembre e già conta numerosi ascoltatori. La radio, che dispone di uno staff professionale assolutamente di qualità, propone nel proprio palinsesto programmi tematici quali "Il bar dell'e-sport e dintorni", "il salotto di fragtime", "O-time", "HomsUp" e molte altre rubriche tematiche e musicali. "L'obiettivo", ci dice Giovanni Votta (responsabile marketing e PR di Radio 181) "è quello di far conoscere meglio il mondo dei videogame e un loro corretto utilizzo, nonché supportare le iniziative delle numerosissime community presenti in Rete oggi, dedicate appunto a questo tipo di intrattenimento. Grazie alle nostre recenti partnership, siamo in grado di avere sempre informazioni di prim'ordine e di offrire ai nostri ascoltatori le notizie e le indiscrezioni più fresche che il mondo dei videogame produce ogni istante. La WebRadio vuole promuovere non solo l'informazione sul netgaming, ma anche contribuire a far conoscere le potenzialità che questo settore può offrire, e grazie agli strumenti utilizzati, ha un'occasione privilegiata di farsi apprezzare in tutta Italia. Sarà lo strumento alternativo per dare voce a tutti i protagonisti della vita di ogni giorno raccontando, il più fedelmente possibile, la loro realtà, i loro progetti, le loro peculiarità, il tutto accompagnato da tanta buona musica" ha poi aggiunto Stefano Valle, direttore artistico dell'emittente.



sito di riferimento: **www.fragtime.it**

Paolo Cupola

Approfondimento

I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Continua la nostra panoramica sui team professionistici italiani. Questo mese è il turno di una squadra emergente che si è messa in mostra alle ultime EPS, guadagnandosi uno splendido secondo posto alla finale nazionale di *Call of Duty 2*: gli "A.S. Quadrifoglio". Ricordiamo a chiunque fosse interessato a contattare i vari team, anche solo per manifestare la propria simpatia o per proporre la propria candidatura a un posto in squadra, di cliccare sul rispettivo sito di riferimento. Troverete gli indirizzi di posta elettronica corretti cui veicolare le vostre e-mail.



NOME COMPLETO DEL TEAM A.S. Quadrifoglio e.Sports
ANNO DI NASCITA 2006
SEDE Via Litorale Marina 97/I – Cesenatico – (FC)
PRESIDENTE Filippo Grassi
SPONSOR ATTUALI
BBGIGames
Euro Shop
PC Computers
Net Planet Forlì
RocketJump Cesena
NUMERO DI CYBERATLETI: circa 80
PALMARES:
EPS4 (Campionato estivo italiano 2007)
Campioni di Call of Duty 2
EPS5 (Campionato invernale italiano 2007)
2° posto di Call of Duty 2
STAR PLAYER
***CALL OF DUTY 2*: Michele "Crysta" Cristofori**
***PRO EVOLUTION SOCCER 6 e 2008*: Patrick "Plasm" Haberland (nazionale tedesca)**
***URBAN TERROR*: Federico "Shade" Seri**
***COUNTERSTRIKE 1.6*: Simone "Dollars" Onesti**
GIOCHI SUPPORTATI:
Call of Duty 2, 4
Pro Evolution Soccer 2008
CounterStrike 1.6
CounterStrike Source
Urban Terror
Medal of Honor: Airborne
BK Medievol 2 Total War
Autobiografia. L'associazione sportiva Quadrifoglio e.Sports nasce con la prospettiva di diventare una realtà professionistica diversa da tutte le altre già presenti nella nostra Penisola. La definizione giusta sarebbe "la New School" degli sport elettronici. Un nutrito staff alle spalle, una conoscenza che dura da quasi 10 anni nel panorama italiano e una forte coesione tra tutti i membri dei Quadrifoglio, hanno reso possibile in meno di due anni di fare le scelte giuste, di vincere alcune competizioni importanti, ma soprattutto, di portare quattro sezioni diverse all'interno della lega professionistica italiana. Tutto questo spinge l'intero staff e tutti i nostri player a credere nel progetto e a sostenere il nostro modo di interpretare il net-gaming professionistico: creare team con validi giocatori capaci di sacrificarsi, per raggiungere un alto livello d'esperienza e di team play. Il futuro sembra promettente: dall'inverno 2008, alcune nostre sezioni cominceranno anche ad affacciarsi alle LAN internazionali, con l'intento di portare una crescita sempre maggiore di skill e di fama a livello nazionale.
COLORI SOCIALI: Nero e verde
SITO WEB UFFICIALE: www.teamquad.it

Mod per Half-Life 2

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS II BETA 2.0

Grazie a questa versione 2.0, PVK II guadagna il titolo di "Mod imperdibile".

- **Sviluppatore:** PVKii Team
- **Genere:** FPS multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 406 MB
- **Internet:** www.pvkii.com

OGNI tanto, nel vasto e prolifico mondo dei Mod, spuntano del team pieni di idee e talento, capaci di produrre opere da non lasciarsi sfuggire: è questo il caso di *Pirates, Vikings and Knights II*, un Mod per *Half-Life 2* tornato alla ribalta grazie alla recente versione beta 2.0.

L'idea di base è molto intrigante, grazie alla peculiare presenza di 3 squadre (Pirati, Vichinghi e Cavalieri, appunto), invece delle classiche 2, che si contendono la vittoria su mappe decisamente convincenti. Le modalità di gioco sono quattro, anch'esse originali e ben pensate: Booty, in cui le squadre devono prelevare svariati forzieri da depositare nella propria base, facendo così diminuire il tempo – vince chi per primo riesce ad azzerarlo; Booty Tag, una variante che prevede un solo forziere, obiettivo comune a tutti e 3 i team; Territory, una modalità più "tradizionale", il cui scopo è la conquista e difesa di una determinata zona fino allo scadere del tempo; e Team Deathmatch, nient'altro che la classica sfida a squadre, basata sull'eliminazione degli avversari.

Rispetto alla precedente versione di *PVK II*, questa beta *2.0* offre tre nuove classi (Captain, Huscarl e Archer, una per ogni fazione), due mappe inedite (pvk_arena e pvk_forgotten, che portano il numero complessivo a 7), una rivisitazione del sistema di combattimento e numerose piccole/grandi migliorie. I cambiamenti sono visibili sin dal primo avvio e donano a *PVK II* un aspetto molto professionale, rendendolo di fatto uno dei Mod tecnicamente più curati sulla scena.

Grazie alle modifiche apportate al sistema di combattimento, sia a livello di parate direzionali, sia più in generale, l'azione scorre fluida e mozzafiato. La potenza degli attacchi è regolata da una barra, che si riempie con la pressione continuata del tasto sinistro del mouse; la direzione del colpo, invece, deve essere impartita prima, tramite uno dei tasti direzionali. Questi vengono utilizzati anche per le parate, funzionanti però in modo inverso: premendo "sinistra" e il tasto destro del mouse (che non deve essere rilasciato), per esempio, si effettua la parata di un fendente proveniente da destra. A prima vista, questo sistema potrebbe sembrare macchinoso, ma periferiche alla mano, il tutto funziona egregiamente: c'è solo bisogno di pratica.

Le nuove classi sono divertenti e ben bilanciate, dal Captain con il suo pappagallo pronto a lanciarsi all'attacco, fino all'Archer dotato di arco e balestra. *PVK II*, grazie a questa beta *2.0*, è un Mod che i possessori di *Half-Life 2* non possono ignorare: consigliamo, inoltre, di tenere sotto controllo il sito ufficiale, **www.pvkii.com**, dato che il team ha già le idee chiare su cosa implementare nelle future versioni.

COME ACCEDERE

1 I requisiti fondamentali per giocare a *PVK II* consistono in *Half-Life 2* e Steam.

2 Una volta scaricato il client (che trovate sul sito ufficiale **www.pvkii.com**), l'unica cosa che dovrete fare sarà cliccare sull'eseguibile, che installerà automaticamente il tutto seguendo il percorso **\steam\SteamApps\SourceMods.**

3 Per giocare, lanciate Steam e selezionate il gioco dalla lista, o cliccate direttamente sull'icona di *PVK II* presente sul desktop.



Nella modalità Booty, è fondamentale recuperare i forzieri, portandoli nella propria base.



Lo spadone dell'Heavy Knight può fare male, molto male.

VERDETTO

★★★★★

Grazie a questa versione beta *2.0*, *PVK II* guadagna di diritto un posto tra i migliori Mod di *Half-Life 2* mai pubblicati.

Mod per Half-Life 2

ZOMBIE PANIC: SOURCE

Va bene ridere, fino a quando non ti spunta uno zombi alle spalle.

- **Sviluppatore:** Zombie Panic Team
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 645 MB
- **Internet:** www.zombiepanic.org

SONO innumerevoli i giochi che cercano di "catturare" quella sensazione splatter tipica dei film sugli zombi, con nutriti arsenali da scatenare sui dondolanti Non-Morti.

Esiste, però, un altro aspetto del mito dei morti viventi che ci piace: quello in cui ci si nasconde, in cui si è intrappolati dietro barricate improvvisate e si ascoltano i gemiti e i movimenti, all'esterno, mentre si passa il tempo a contare i quattro proiettili rimasti. Ecco, questa è la sensazione che *Zombie Panic* ricreò perfettamente, quando apparve come Mod per il primo *Half-Life*, e il sequel realizzato per Source ci riesce altrettanto bene.

All'inizio della partita un solo giocatore è uno zombi, mentre il resto del gruppo fa parte dei sopravvissuti: le cose cominciano con calma, dato che gli umani sono più veloci e sono in grado di utilizzare le armi che troveranno in giro per i livelli, ma agli zombi è permesso di "respawnare" un po' di volte, mentre ogni sopravvissuto che viene ucciso va a ingrossare le file dei morti viventi. Alla fine, quella degli zombi diventa una vera e propria orda e l'angoscia sale esponenzialmente, visto che le munizioni non bastano per ucciderli tutti.

Forse, la caratteristica migliore di *Zombie Panic* è proprio la funzione "Panic": più cose deciderete di portare con voi e più lentamente vi muoverete, mentre schiacciando il tasto del "panico" mollerete tutto, nel tentativo di alleggerirvi per riuscire a fuggire. Nella nuova versione manca, però, il ridicolo urlo di terrore dello *Zombie Panic* originale: speriamo che venga aggiunto con la prossima patch.



VERDETTO

L'atmosfera terrificante dei più cupi tra i film di zombi viene ricreata in questa versione di *Zombie Panic* per il Source engine.

INSTALLAZIONE

1 [illegible] il file **ZPS_Fullbuild_v1.01b.exe** dal collegamento Download nella pagina Web

2 Cliccate due volte sul file e ciò avvierà l'installazione automaticamente

3 Il Mod verrà installato di default nella cartella **C:\Programmi\steam\steamapps\sourcemods\ZPS** (assicuratevi di avere *Half-Life 2* e 1,2 GB di spazio libero)

4 Avviate il Mod normalmente, dal menu **Start**.



L'interessante ZombieVision permette di vedere il mondo in termini di Commestibile e Non Commestibile.



Le sorprese dietro la porta non mancano mai, l'importante è esserne consapevoli e tenersi pronti.

Freeware

CLOCK TOWER'S SECRET

Come girano le rotelle con questo gioco!

- **Sviluppatore:** SSI
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** http://indygamer.blogspot.com/2007/12/clock-towers-secret.html

IL Clock Tower's Secret del titolo non è altro che un platform sviluppato di recente per un concorso con regole decisamente particolari: infatti, le partite devono durare solo tre minuti.

Non preoccupatevi, il limite temporale non fa che rendere *Clock Tower's Secret* ancor più intrigante: quanto riuscirete a progredire, nell'incredibile meccanismo che è il mondo di gioco, prima che finisca il tempo? Tempo che, tra l'altro, è possibile allungare, un pizzico alla volta, prendendo delle chiavi sparse per il livello: il trucco sta nel cercare di capire se sarete abbastanza rapidi, nel raggiungere ogni chiave, da giustificare la deviazione. Se per guadagnare dieci secondi ce ne metterete dodici, infatti, avrete solo perso tempo.

A questo aggiungete che è possibile far ruotare l'intero livello, ma che non sempre aiuta.



INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file 02.zip dal collegamento Direct download link nella pagina Web
2. Estraete il contenuto del file compresso nella cartella che preferite
3. Avviate il gioco cliccando due volte sul file cts.exe



Raggiungere il portale di fine livello può risultare estremamente difficile.



Clock Tower's Secret è un platform inusuale, ben congegnato, ma limitato dai tre minuti di gioco.

Picchiaduro

BIZZARRI GIOCHI DI COMBATTIMENTO

I titoli più strani in cui è possibile darsele di santa ragione!

WEIRD FIGHTERS



Questo picchiaduro online fa onore al proprio nome: gli avversari sono tra i più bizzarri mai visti. Ci sono bestie ninja, una ragazza con i tentacoli che le escono dal petto, un uomo-cavallo, un'assassina con il suo micino, un adolescente alieno, e questo giusto per darvi un'idea. Esistono diverse modalità di gioco, da "uno contro uno" a quella che vi vede resistere a tutti i cattivi che il PC riesce a scatenarvi contro, ed è addirittura possibile imparare delle combo. Non è particolarmente profondo, come gioco, ma va bene per distrarsi un po'. Grazie alla chat online di Kongregate, è anche possibile combattere contro altre persone.

www.kongregate.com/games/qigames/weird-fighters

DEADLY DANCE OF THE ROBOTS



Questo picchiaduro 2D minimale è piuttosto divertente, se si riesce a scendere a patti con lo scarso controllo che si ha sui due robottini. Il modo in cui sono costruiti infatti, ne limita i movimenti e, conseguentemente, non sarà possibile creare combinazioni di colpi o, comunque, cercare la precisione: l'importante è riuscire a entrare nella guardia dell'avversario con quella specie di incrocio tra un pugno e un ariete, e potrete accumulare un bel po' di punti – anche se, a dire il vero, farete automaticamente entrare l'avversario nella vostra, di guardia.

snipurl.com/lite2

NEKOFIGHT!



Questo picchiaduro giapponese vi mette al comando di un personaggio cubettoso tridimensionale e di fronte a un avversario simile in tutto e per tutto (a parte il colore). La cosa divertente, almeno all'inizio, è il modo in cui è stata implementata la fisica del gioco: la gravità è impostata su valori decisamente bassi e qualsiasi mossa farete, o farà il vostro avversario, tenderà a far precipitare uno dei due fuori dal "ring". Il fatto, poi, che le opzioni siano interamente in giapponese e che non ci sia un "readme.txt" con i comandi non aiuta molto, però quando (se?) riuscirete a controllare bene il vostro combattente, potrete ricreare scene da film comico cinese.

http://homepage1.nifty.com/kaneko/nfight.htm

HUMPSTERS



È il gioco che ha ispirato questa rubrica dedicata ai picchiaduro strani. Vi permette di creare un mostro attaccando delle parti a una testa umana, per poi lasciarlo libero di combattere in un'arena. Non potrete intervenire durante il combattimento, quindi la fase di "costruzione" è estremamente importante: dovrete riuscire a creare qualcosa in grado di attaccare e difendersi muovendosi quasi a casaccio. Vincendo otterrete nuove parti da aggiungere alla vostra creatura e potrete renderla sempre più abominevolmente efficace. inquietante, ma stimolante.

www.klooni games.com/blog/games/humpsters

Freeware

DIGITAL PAINTBALL 2

Guerra di colori.

- **Sviluppatore:** Digital Paint
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 21 MB
- **Internet:** http://digitalpaint.planetquake.gamespy.com/news.php

QUESTO Mod multiplayer aggira tutto il bagaglio di cose "fastidiose" che fanno parte del vero paintballing (peraltro, illegale in Italia): niente lezione sulla sicurezza, niente colpi all'inguine, niente sudore. Rimane solo la parte divertente.

Digital Paintball 2 è diverso dagli altri sparatutto multigiocatore in un paio di aspetti: innanzitutto, basta un colpo per venire eliminati; poi, le palle di colore non sono pallottole e non si comportano come tali. Si vedono mentre volano, infatti, e lasciano evidenti macchie sui muri. Tali caratteristiche rendono il gioco un po' più tattico e più adrenalinico e, incredibilmente, non lo rallentano affatto.

INSTALLAZIONE

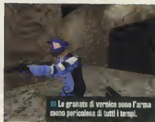
1. Scaricate il file **paintball2_build020_full.exe** dall'indirizzo segnalato
2. Alla fine del download, cliccateci sopra due volte per avviare l'installazione
3. Scegliete la cartella d'installazione e il gruppo di programmi nel menu **Start**
4. Avviate il gioco normalmente, dal menu **Start**

DP2 non dovrebbe essere così divertente: i giochi dovrebbero farci fare cose lontane dalla vita reale, come condurre armate o affrontare orde di orchi armati di un coltello e un sorriso. Invece, *Digital Paintball 2* riesce a trasmettere la sensazione di sentirsi davvero sotto tiro, amplificata ancor più dal fatto che si esce dopo essere stati colpiti una sola volta. Inoltre, è possibile personalizzare interamente la fisica delle palle di vernice, quando si crea un server.

Infine, ed è l'aspetto migliore, *Digital Paintball 2* è completamente gratuito. Usa infatti il motore grafico di *Quake II* che è appena diventato open-source.

VERDETTO ★★★☆☆

Simulazione virtuale della simulazione "reale" di uno scontro a fuoco, *Digital Paintball 2* è un'idea incredibilmente divertente.



Le granate di vernice sono l'arma meno pericolosa di tutti i tempi.



Freeware

TEKKYUUMAN

Palle (di ferro) rotanti!

- **Sviluppatore:** Ikiki
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** http://indygamer.blogspot.com/2007/12/tekkyuuman.html

UN'avvertenza: scaricare *Tekkyuuman* e giocarci è causa di dipendenza quasi immediata.

Probabilmente, non riuscirete mai a vederne la fine, ma è talmente bello da giocare, che va bene lo stesso. Siete nei panni (ma anche no) di un ometto apparentemente nudo, fatto salvo per un elmo e per una palla chiodata con tanto di catena.
Il protagonista deve eliminare, lungo la propria strada, dei nemici altrettanto svestiti, ma equipaggiati con armi diverse. Le mosse a disposizione sono fondamentalmente tre: salto, lancio della palla chiodata tipo yoyo, e salto contro il muro, ma potete combinarle con fantasia – tipo saltare mentre la palla sta tornando indietro, in modo che vi passi sotto e colpisca un nemico alle vostre spalle, per esempio. Fate attenzione ai nemici che ve la calciano indietro!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate **tekkyuuman.lzh** o **tekkyuuman.zip** dai link nella pagina
2. Decomprimete il file in una cartella
3. Avviate il gioco cliccando due volte sul file eseguibile nella cartella **(ôSïàà}àô.exe** se non avete installato i caratteri giapponesi)
4. Premete **Alt-P** per configurare i comandi (cliccate sulle **XXXX** dopo Keyboard per vedere che tasti usare) e avviate la partita, dopo aver dato l'OK, premendo Maiusc



Prima di fare tutto a pezzi con la palla chiodata, vale la pena di capire se non convenga lasciare integra qualche cassa per facilitare i salti.

VERDETTO ★★★☆☆

Quello di Ikiki è un nome noto tra gli appassionati di giochi freeware e questo titolo è ben realizzato e divertente.

Mod per UT 2004

WILSHIRE HEIGHTS

Dall'alto, sembra sempre tutto più bello.

- **Sviluppatore:** Art Institute of California
- **Genere:** Shoot' em up dall'alto
- **Dimensioni:** 183 MB
- **Internet:** snipurl.com/1zmw5

QUANDO si finisce in crisi di astinenza da multiplayer, capita di scaricare di tutto, anche i Mod più strampalati di ogni università americana.



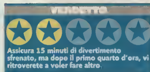
INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **WilshireHeights_ v1.1.zip** dal collegamento Downloads
2. Decomprimete il file scaricato nella cartella di *UT 2004*
3. Avviate il gioco cliccando due volte sul collegamento **WilshireHeights** nella cartella **\UT2004\ WilshireHeights\System**

Come questo per *UT 2004*, per esempio: la visuale è dall'alto e vi ritrovate a controllare una coppia di teenager che scorrazzano per la città eliminando orde di zombi e di alieni, recuperando energia grazie a delle bibite. La zona è letteralmente zeppa di nemici e tra spari, avversari e lettere fumettose spesso perderete di vista i protagonisti, finendo con il soccombere. Il progetto viene dato per completato ed è un peccato, perché secondo noi poteva arrivare ai livelli di *Alien Swarm*. Assicuratevi di prendere il lanciafiamme dall'autobus, all'inizio.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Assicura 15 minuti di divertimento sfrenato, ma dopo il primo quarto d'ora, vi ritroverete a voler fare altro.



Non si può più certo parlare di FPS, con la visuale dall'alto, ma il divertimento splatter è assicurato.

Mod per Oblivion

SILORN MANOR

Casa dolce casa...

- **Sviluppatore:** Princess Stomper
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 159 MB
- **Internet:** http://princess.elricm.net/SilornManor.htm

UN Mod strano, realizzato da un fan di *Oblivion*: si tratta di un'intera villa, con tanto di mini-quest.

Rappresenta il massimo della decadenza con le sue stanze a tema, un orto, un passaggio segreto nel covo di un negromante, un paio di portali, i servitori (che vivono nel vicino villaggio) e addirittura un gatto e un cane. Il tutto ben realizzato, a differenza di molti Mod di questo genere.

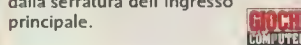
Verrete a conoscenza della villa quando questa verrà attaccata e gli Elfi vi chiederanno di difenderli. Da quel momento, potrete entrare in questo piccolo mondo con tanto di luce "scriptata", diari pieni di testo, mini quest e negozi. Potrete addirittura farvi il pane. L'unica difficoltà è rappresentata dalla serratura dell'ingresso principale.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **SilornManorv2pt0.7z** dai collegamenti nella pagina
2. Copiate tutti i file nella cartella **1Oblivion\Data**
3. Attivate l'esp/mod nella lista **Data Files** quando avviate il gioco



La spettacolare sala da pranzo, con tanto di cibo che ricompare ogni 24 ore.



GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un pezzo di mondo in più fa sempre comodo, quando è stato dedicato tanto tempo alla creazione di un background credibile.

Mod per rFactor

GRAND PRIX 1979 2.01

La rivisitazione di un Mod famosissimo.

- **Sviluppatore:** Grand Prix Classics
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 205MB + 20 MB per la Patch 2.01 + 256 MB per il TrackPack
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Grand%20Prix%201979

INSTALLAZIONE

1 [illegible] elencati nella scheda tecnica da **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Grand%20Prix%201979**

2 Aprite prima la versione 2.0 e installatela seguendo le istruzioni; poi aprite la patch 2.01 ed seguite le istruzioni.

3 Aprite il Pacchetto di Piste e seguite le istruzioni



SI tratta di uno dei Mod più apprezzati dai piloti di *rFactor*, quello dedicato alle F1 dell'annata 1979.

Uscito qualche mese fa nella versione 1.0, *Grand Prix 1979*, del team Grand Prix Classics, era riuscito a conquistarsi i favori del pubblico grazie all'impressionante qualità e cura riservata nella creazione (per esempio, nei modelli 3D, nei suoni e nella fisica). Ora, il team di sviluppo ha fatto tesoro delle critiche e dei consigli degli appassionati e ha pubblicato recentemente una versione finale.

Nel reparto grafico, sono stati apportati dei miglioramenti ai modelli 3D, sono stati corretti dei cockpit e, soprattutto, è stata ottimizzata la gestione dei LOD delle vetture (ovvero, come vengono diminuiti i dettagli a seconda che un'auto sia lontana o vicina alla telecamera), migliorando notevolmente le prestazioni su PC non recentissimi.

I suoni sono rimasti quelli ottimi della prima versione e, aggiungeremmo, per fortuna. Ma è sotto il profilo della fisica che sono state poste le maggiori cure: la fisica delle gomme è stata cambiata per rispecchiare al meglio i valori di temperatura e consumo dell'epoca; ogni telaio – nelle varie versioni delle monoposto – possiede sospensioni dedicate, proprio come effettivamente avveniva nella stagione del '79. L'effetto suolo è stato aumentato alle alte velocità, in quanto nella prima versione non era molto pronunciato e le monoposto scivolavano comunque in maniera eccessiva. Il surriscaldamento, il raffreddamento e il danneggiamento del motore hanno subito un affinamento, e ora è necessario stare più attenti ai fuori giri e risparmiare maggiormente il propulsore. Inoltre, per la gioia di chi magari non ha un abbonamento Internet a casa, sono stati completamente riscritti i file "Talent" delle vetture, ovvero i file che gestiscono il comportamento delle vetture guidate dall'Intelligenza Artificiale del computer.

In sintesi, possiamo dire di trovarci davanti a uno di quei Mod per cui vale comprare *rFactor*. Non ne rimarrete assolutamente delusi.



Matthias Egger

VERDETTO



Con questa nuova versione, I Grand Prix Classic migliorano il Mod e correggono gli errori che erano scappati. Da provare!

Livelli per Crysis

NUOVI ANGOLI DI PARADISO

Crytek ci paracaduta sulla testa cinque nuove mappe.

A quest'ora, molti di voi si saranno anche stancati di prendersela con i coreani di *Crysis* in modalità single player e non vedranno l'ora di dedicarsi all'adrenalinica azione multiplayer online.

E non c'è mai stato momento migliore: Crytek ha appena pubblicato cinque nuove mappe (professionali) gratuite. Il link è **http://crymod.com.** Due sono dedicate alla modalità Instant Action (il classico deathmatch), mentre tre sono esclusive per la modalità Power Struggle, la modalità di combattimento su larga scala. Qui si affrontano due squadre da 16 giocatori l'una, nel tentativo di conquistare laboratori scientifici e manufatti alieni, che danno l'accesso a equipaggiamento sempre più potente alla squadra che li "possiede". L'arma finale è un carro armato dotato di una bomba nucleare in grado di distruggere l'intera base nemica, sempre che gli avversari gli permettano di arrivare intatto fino a casa loro.

Non c'è nulla di particolarmente innovativo nel design delle mappe: troverete sempre giungla ed edifici tipo hangar e magazzini, ma ci sono un paio di chicche.

EXCAVATION



Questa mappa per deatchmatch è studiata appositamente per portare l'adrenalina e i frag a mille. È ambientata in un cantiere pieno di passaggi e baracche, e permette a tutti di fare brutte sorprese agli avversari. Aspettatevi scontri rapidi e violenti a ogni angolo.

TERMINAL



Questa mappa è un po' più tranquilla e ha un design interessante, con due grossi edifici sulle due rive di un fiume e un grosso ponte che li unisce. Non c'è assolutamente alcuna copertura, quindi chiunque si trovi su un tetto non ha che da scegliere il proprio bersaglio. Fino a quando non viene eliminato a mazzate.

TRAINING



Un piccolo livello Power Struggle che contiene "Everything the modem soldier need" (tutto ciò che serve al soldato modemo). Non sappiamo esattamente cosa significhi, ma è certo che contiene tutto ciò che serve a una buona mappa, con un sacco di jeep e alcuni nodi ben studiati per concentrare l'azione.

CROSSROADS



Probabilmente, è la mappa per Power Struggle più ostica per i veicoli fra quelle viste finora. È un dedalo di sentieri stretti e tortuosi che attraversano la giungla. D'altro canto, è troppo grande per attraversarla a piedi, quindi è necessario sfidare le imboscate lungo le strade, per arrivare da qualche parte.

Mod per Half-Life 2

BLOODSTONE – THE JOURNEY HOME

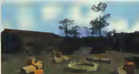
Chi ha mai detto che il Souce engine serva solo a fare sparatutto?

- Sviluppatore: Greenhorn Production Team
- Genere: GdR
- Gioco richiesto: *Half-Life 2: Episode One*
- Percentuale di completamento: 60%
- Internet: www.bloodstone-thejourneyhome.com

LA serie *Half-Life* è magnifica. Ricordate il nobile cavaliere Gordon Freeman, durante le scorribande nella mappa di Black Mesa, in cui era accompagnato dalla bella Alyx e aumentava di livello uccidendo e depredando demoni evocati in maniera casuale, in combattimenti a turni? Ecco, no.

Il Source engine di Valve non sembra proprio adatto, o addirittura necessario, a un GdR fantasy, anche considerando che la fisica "reale" non ha molto senso, dato che comunque esiste pure la magia. I modder di Greenhorn Productions la pensano diversamente. Attualmente, stanno lavorando su un Mod per *Half-Life 2: Episode One* che lo trasforma in un gioco di ruolo con visuale in terza persona, intitolato *Bloodstone – The Journey Home*. La squadra è composta da studenti della Manchester University che, dall'estate scorsa, investono tempo in questo progetto. Il gioco è ambientato nella terra di Darynia e la pietra in questione (la Bloodstone, in italiano ematite) controlla dei portali tra i mondi: il vostro personaggio deve riuscire a trovare il modo per tornare al proprio.

Il team ha sviluppato una serie di nuovi acronimi per distinguere il proprio GdR dalla moltitudine di prodotti in commercio, oltre a una storia e una trama di gioco estremamente approfondite. Il primo acronimo è "WES" (World Enhancement System): in parole povere, significa che la vostra abilità in un determinato elemento dipenderà da dove vi troverete nel mondo di gioco. In pratica, se il vostro personaggio si specializzerà in "acqua", il fatto che si trovi di fianco a un fiume renderà molto più letali i suoi incantesimi. Un tocco di classe, che pensiamo abbia un senso dal punto di vista della "fisica" della magia. Un'altra interessante caratteristica implementata dal gruppo di programmatori è il "CLS" (Creature Levelling System). I mostri che diventano più forti e cattivi a mano a mano che salite di livello non sono niente di nuovo, in un GdR, ma con il CLS i cattivi sbloccheranno nuove caratteristiche e abilità a ogni livello che acquisirete. La mappa di Darynia sembra pesantemente ispirata alla Terra di Mezzo di Tolkien, ma comunque a Greenhorn hanno in serbo una grande trama. Potete dare un'occhiata a storia e folclore direttamente sul sito Web degli sviluppatori: un normale mix di cavalieri e gilde, intrighi e mostri, ma con qualche chicca qua e là. Per esempio, le creature magiche sono l'eccezione e non la regola: i PNG (personaggi non giocanti) ne ignorano l'esistenza. Sono quindi rare e pericolose – in pratica, se ne incontrerete una sarete in una gran brutta situazione. Finora, villaggi e cittadine hanno un aspetto piuttosto vuoto, ma, siccome la scadenza che si è posto il team è proprio il mese di aprile, state pur certi che se non sarà fuori per tempo saranno nei guai. Nonostante ciò, sono studenti e tutti sappiamo come si comportano con le scadenze, quindi evitate tranquillamente di credere che esca in anticipo. GIOCHI COMPUTER


Non è esattamente chiaro cosa siano quelle casse, ma notate la cura maniacale dedicata alle ambientazioni.

Mod per Stronghold 2

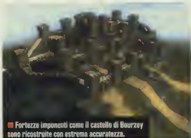
STRONGHOLD 2: CRUSADER

Un Mod che riscrive la storia delle crociate, prodotto interamente in Italia.

- Sviluppatore: Marlords
- Genere: Strategia/gestionale
- Gioco richiesto: *Stronghold 2*
- Percentuale di completamento: 60%
- Internet: N.D.

QUANDO ci è arrivata la notizia di *Stronghold 2: Crusader* e abbiamo scoperto che è una produzione tutta "made in Italy", ne siamo stati solo entusiasti!

Si tratta di una conversione realizzata dal nostro affezionato lettore e "studioso" Marlords. Questa "total conversion" prevede tre modalità, oltre al classico editor di scenari: la campagna, la modalità Assedio e la Schermaglia. Nella campagna, composta da in 12 missioni, il giocatore potrà rivivere la prima crociata, impersonando Tancredi d'Altavilla, da Costantinopoli all'assedio e contrassedio di Antiochia, fino all'arrivo a Gerusalemme, il tutto ricreato con la maggior accuratezza e attendibilità storica possibile. Nella modalità Assedio saranno disponibili più di trenta castelli, rocche e fortezze dei crociati, Templari o Ospedalieri, come il Krak des Chevaliers, Bourzey o Kerak, residenza del famigerato e temuto Rinaldo di Chatillon. In questa modalità, starà al giocatore decidere se schierarsi dalla parte dei crociati, o contro di loro. La terza modalità vi vedrà impegnati in lotte indistinte contro musulmani o altri cristiani per il controllo di territori, come la contea di Edessa, Cipro o il delta del Nilo. Non ci resta che attendere il completamento della total conversion per rispondere all'appello di papa Urbano II del concilio di Clermont. GIOCHI COMPUTER


Fortezze imponenti come il castello di Bourzey sono ricostruite con estrema accuratezza.



Gioco da tavolo

STARCRAFT: THE BOARDGAME

Fantasy Flight Games, in collaborazione con Blizzard, si è presa cura dell'incarnazione da tavolo di StarCraft, una pietra miliare nel genere degli RTS.


La mappa componibile permette di creare universi sempre differenti.



Casa: Fantasy Flight Games
Internet: www.fantasyflightgames.com
Prezzo: € 80

COME per altri giochi già recensiti, più che a una conversione del titolo vero e proprio su PC, assistiamo a una rielaborazione: in questo caso basata sull'universo di StaCraft, con 6 fazioni rappresentate da personaggi chiave, come la carismatica "Queen of Blades".

"StarCraft: the Boardgame" non poggia troppo sull'ambientazione e, nel caso decidiate di acquistarlo (e sono ben 80 euro), preparatevi a una brutta sorpresa iniziale, dovuta al fatto che le miniature (tra l'altro di pregevole fattura) corrispondenti alle unità volanti poggiano su un piedistallo di plastica molto fine. Questa "sciagurata" decisione ha come conseguenza l'elevata probabilità di trovare almeno una decina di pezzi rotti all'interno di una confezione nuova. Al momento, non esiste una versione italiana e, a differenza di altri titoli già recensiti, non esiste una traduzione delle regole scaricabile da Internet. Soprattutto, il manuale è lungo ben 50 pagine. Questo vuol dire che dovrete sacrificare qualche giorno per studiarlo. Tale lunghezza è dovuta in parte al modo in cui è scritto, eccessivamente prolisso e ripetitivo, ma soprattutto all'effettiva complessità delle regole: i concetti da ricordare sono molti e sono presenti numerose eccezioni.

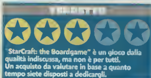
Passiamo al funzionamento: l'obiettivo del gioco è la conquista dell'universo, ottenibile accumulando 15 punti vittoria, oppure soddisfacendo a delle condizioni specifiche per ogni fazione. La mappa è composta da pianeti collegabili tra loro in maniera più o meno casuale, e divisi in più spicchi. Queste aree possono contenere risorse (gas o minerali), oppure punti vittoria. A ogni turno, i giocatori possono espandere la propria base o costruirne una nuova, costruire o muovere unità, combattere o ricercare nuove tecnologie.

Il sistema con cui i giocatori assegnano questi ordini (raggruppati in Build, Mobilize e Research) è molto interessante: a turno, ognuno mette un tassello di cartone, corrispondente a un ordine, a faccia in giù sopra un pianeta. Si vengono a creare delle pile di ordini, e il fatto inusuale è che i tasselli vengono scoperti partendo da quello in cima, che sarebbe l'ultimo. Ciò crea meccaniche inedite, per cui bisogna pensare prima a cosa fare per ultimo (per esempio, costruire una nuova base) e dopo alle azioni preliminari (in questo caso, muovere le unità nel punto dove va costruita la base). Per fortuna, questa modalità di gioco permette ripensamenti: in qualsiasi momento, è consentito pescare una carta "evento", invece di eseguire un ordine.

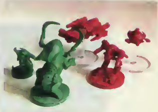
Dato che *StarCraft* è centrato sul combattimento, questo è un altro punto di forza del gioco in scatola. È basato sull'abbinamento delle unità alle carte di combattimento, in modo da sfruttare bonus e abilità speciali che variano in base alla carta. Ogni giocatore tiene un piccolo mazzo e lo può arricchire, come in un gioco di carte, con nuove tecnologie. I dadi sono completamente assenti: in effetti, la componente "fortuna" è piuttosto bassa durante tutta la partita.

Quanto scritto basterebbe a imbastire un gioco interessante e divertente, ma dato che le regole prevedono una moltitudine di eccezioni e sottocasi, comincerete ad apprezzare "StarCraft: the Boardgame" dopo due o tre partite.





"StarCraft: the Boardgame" è un gioco dalla qualità indiscussa, ma non è per tutti. Un acquisto da valutare in base a quanto tempo siete disposti a dedicargli.



Come creare un mondo in guerra per

WORLD IN CONFLICT

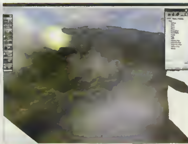
Con i suggerimenti di Joseph Fricano del team Massive Entertainment!





WIC E L'EDITOR DI MAPPE

1 Il programma da usare si chiama **WIC-Ed** ed è l'editor di livelli di *World in Conflict*. Prima di questo dovrete installare la patch più recente di *WiC*. Dopo che avrete installato tutto quanto (prima la patch e poi WIC-Ed) avviate, selezionate **New Map** e date un'occhiata alla varietà di texture a vostra disposizione per terreno e cielo. Potete usare quelle che volete, ma in questo tutorial farete una mappa rurale americana, quindi scegliete **clearsky01** e **greenhills**.



GUARDATEVI INTORNO

2 Date alla mappa un nome in cui non ci siano spazi, tipo **RuralAmericanOutback**, e premete **Create**. Quando vi verrà chiesto, controllate i box **Generate**, poi date l'OK al processo e aspettate (ci vuole un po' di tempo). Al vostro ritorno, dovreste trovare la mappa, completamente vuota. Per spostarvi al suo interno, tenete premuto il pulsante destro del mouse mentre lo trascinate nella direzione in cui volete muovervi. Tenete premuto il pulsante centrale per ruotare la visuale e usate la rotella per alzarvi o abbassarvi.



TERRAFORMAZIONE

3 È giunto il momento di darsi da fare con il terreno. Ci sono sei pulsanti, tra gli strumenti, marcati **Terrain** ma, per un lavoro rapido e senza troppi fronzoli, non c'è nulla di meglio del Pinch. Selezionatelo e poi "tirate" un po' di terreno. Quindi, selezionate dalla lista a tendina sulla sinistra un pennello delle dimensioni adatte e cominciate a creare il panorama. Importante: se create delle aree molto ripide è una buona idea ripassarle con lo strumento Smooth.



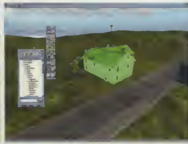
LA STRADA

4 Ora che c'è del terreno serve una strada: cliccate sulla freccia nel pannello strumenti per aprire la finestra dell'editor di oggetti (**Object Editor**). Al centro c'è un pulsante con il simbolo di una strada: cliccateci sopra. Nella scheda **Available** vedrete una lista dei tipi di strada disponibili. Selezionate **Countrysideroad** e spostate il mouse sul terreno: posizionate il punto blu dove volete che cominci la strada e cliccate col pulsante sinistro del mouse per piazzare un waypoint. Ora, spostate il mouse per creare una sezione di strada e cliccate di nuovo.



LA STRADA, PARTE SECONDA

5 Il terreno si appiattisce automaticamente per ospitare la strada: questa funzione può essere regolata nelle impostazioni avanzate, ma almeno per ora conviene lasciarla stare. Dopo aver posizionato un po' di waypoint, cliccate sulla freccia per disattivare la modalità strada. Usate il pulsante **Lock Road**, nella finestra **Object**, per fissare la posizione della strada, quindi rispondete in maniera affermativa al messaggio di conferma. Ora non cambiate più il terreno sotto o a fianco della strada.



UN'OCCHIATA AI MODELLI

6 Cliccate sull'immagine della casa, nell'editor di oggetti apparirà una caotica lista di modelli. Selezionate un oggetto e cliccate col pulsante sinistro del mouse sul terreno, nel punto in cui volete piazzarlo. Tenendo premuto il tasto **CTRL sinistro** e cliccando col pulsante sinistro del mouse, potete ruotare l'oggetto, prima di piazzarlo. Quando realizzate una mappa multigiocatore non selezionate nulla dalle cartelle Dummy, Single player o Civilians. E quando posizionate gli edifici assicuratevi che almeno una porta sia libera.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

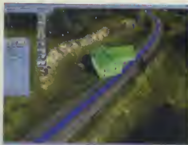
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: Mezz'ora

COSA SERVE?

- WIC-Ed, l'editor ufficiale del gioco
- L'ultima patch ufficiale
- *World in Conflict*

RISORSE

- Aggiornamenti ufficiali e l'editor, sotto la voce Downloads alla pagina: **www.worldinconflict.com/it**
- Lista definitiva di mappe e Mod per *World in Conflict*, all'indirizzo: **www.moddb.com/games/223/world-in-conflict**



FATE PIAZZA PULITA

7 I pulsanti sotto l'icona della casa permettono di selezionare tutti i modelli di un certo tipo. Potete muovere o ruotare ogni modello, dopo che è stato piazzato, selezionando la freccia e cliccandolo. Poi, potete ruotarlo o muoverlo normalmente, tenendo premuti i tasti **CTRL** e **ALT**. Se state posizionando degli edifici, o altri oggetti molto grandi, assicuratevi prima di appiattire il terreno: selezionate lo strumento **Set Height** e passatelo sulla zona dove volete sistemare l'oggetto fino a quando i punti diventano verdi.



FACCIAMO I GIARDINIERI

8 È meglio piantare una bella foresta: cliccate sull'immagine dell'albero nell'editor di oggetti e scoprirete che è già selezionata una serie di alberi adatta al terreno. Per posizionare gli alberi sulla mappa si procede esattamente come con gli altri oggetti, con la differenza che in questo caso è possibile piazzarne molti assieme, secondo il pennello selezionato. Non lasciate che gli alberi si sovrappongano troppo, ma create comunque delle dense macchie di vegetazione che diano chiaramente copertura ai giocatori.



PENDII E OMBRE

9 Ora che abbiamo messo un po' di roba sulla mappa e abbiamo cambiato il terreno, è giunto il momento di aggiornare le texture. Selezionate la palla nera tra gli strumenti, in modo da far apparire il generatore di texture. L'intera mappa è una grossa scacchiera di caselle e potete scegliere di aggiornarle tutte o selezionarne solo un po'. Nella finestra di renderizzazione del terreno, vistate tutti i box e portate l'indicatore su **medium**. Quando siete pronti, cliccate su **render** e andate pure a farvi un caffè.



QUESTIONE DI PUNTI

10 Al vostro ritorno, dovreste trovare un terreno ben ombreggiato e ogni oggetto dovrebbe avere la propria ombra. La mappa ha già un **Command Point**, ma aggiungetene degli altri. Cliccate sull'icona del joystick, tra gli strumenti, per visualizzare la mappa dall'alto. Cliccate col pulsante destro del mouse su un punto strategicamente adeguato e selezionate **add command point**. Ora cliccate di nuovo col pulsante destro del mouse e aggiungete due o tre **Perimeter Point**. Potete trascinare sia il Command Point sia i Perimeter Point a vostro piacimento, per spostarli.



VISIONE STRATEGICA GENERALE

11 Potete anche spostare le zone di schieramento e dedicarvi alla vera e propria attività di design di gioco della mappa. Provate a piazzare i punti di comando accanto a caratteristiche interessanti o vantaggiose del terreno: una posizione sopraelevata, degli edifici e molto altro. Chiaramente, fate anche in modo che i giocatori non vengano schierati troppo vicino ai Command Point, che potete modificare e rinominare nell'editor di oggetti. Infine, potete anche scegliere la modalità di gioco della partita.



È ORA DI GIOCARE

12 Quando pensate che sia giunta l'ora di provare la mappa, andate nel menu File e selezionate **compile**. Nella finestra che apparirà, cliccate su **'compile to SDF'**. WIC-Ed, ora, penserà a preparare la vostra mappa per il gioco. Ci vorranno un po' di minuti, ma quando tutto sarà finito, avrete un file che si chiama **nomedellamappa.SDF** nella cartella di *World in Conflict*, tra i documenti. La prossima volta che avvierete il gioco, dovreste poter vedere la mappa nella lista di quelle multiplayer.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura della redazione di GMC.

Osmosis

Uno studente si è addormentato mentre studiava per superare un esame di fisica e, a quanto pare, voi vi ritrovate al comando della pecora che abita nei sogni del dormiglione. Usando le leggi della fisica, dovrete farle superare ogni livello fino al fatidico A+ (10+). A tale scopo, potrete influenzare la fisica scrivendo con una matita in modo da far rotolare la bestiola a destra e sinistra, aumentarne o diminuirne la frizione e aumentare e diminuire la gravità del livello. Si tratta di uno di quei titoli che combinano un look fumettoso con una progettazione dei livelli da incubo (in senso buono) e che vi fanno sentire in colpa quando iniziate a insultare lo schermo perché non riuscite a superare un livello. È estremamente divertente e i controlli tramite matita sono un tocco geniale.

- Gioco Richiesto: nessuno
- Sito di Riferimento: http://jayisgames.com/archives/2008/01/osmosis.php

Capture the Flag v1.71

Nuova versione per uno dei Mod più divertenti e giocati per il capolavoro di Valve *Half-Life 2*. In "Capture the Flag" giocherete nei panni dei ribelli o dei Combine in tre diverse modalità: il tradizionale "Cattura la Bandiera" e due spassose varianti. Dopo l'ottima versione 1.6, è stato finalmente pubblicato dal team HL2 CTF Team un nuovo aggiornamento (l'1.71), che risolve alcuni bug e sembra essere bilanciato meglio. Questa produzione non pesa molto: circa 220 MB.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: http://halflife2.filefront.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

MOSTRI, ZOMBI ED EROI DI CARTA

Le tastiere più veloci del Giappone tornano a sfidare i Non Morti.

INVIATO DAL GIAPPONE



Nell'Oriente misterioso, il nostro Ionti Davies si aggira senza sosta, sempre intento a scovare primizie e a raccontarci i gusti e le tendenze di chi videogioca. Non perdete le sue cronache dal Sol Levante, ogni mese sulle pagine di GMC.



Monster Farm Online ha le carte in regola per attrarre i giovani giapponesi, anche se sono tradizionalmente inclini ai giochi su console.

QUANDO si crea un titolo da giocare con la tastiera, esistono approcci differenti.

C'è una direzione che potremmo definire da "simulatore di volo", in cui gli sviluppatori configurano meticolosamente dozzine di comandi sposandoli ad altrettanti tasti, e c'è l'approccio alla "FPS", dove la tastiera diventa la migliore amica del mouse. Poi, c'è la via *Typing of the Dead*, di Sega, in cui la tastiera e l'atto di digitarvi sopra vengono trasformati in un'arma letale.

Il primo *Typing of the Dead* era una piacevole variazione sul tema del gioco arcade *House of the Dead*, una caccia agli zombi – con tanto di pistola – che si guadagnò istantaneamente una moltitudine di fan sfegatati. Invece di premere un grilletto mirando allo schermo, in *Typing of the Dead* bisognava digitare senza errori delle parole (seguendo i comandi che apparivano sul monitor), per spacciare i Non Morti.

A febbraio, *Typing of the Dead 2* è uscito in Giappone, spingendo lo stile del gioco verso nuove vette di precisione richiesta ai veterani dello "scrivi e uccidi". Un demo è disponibile sul sito di Sega (**http://ditod.segaonline.jp/tod2/trial/tod2trial_setup.exe**), ma attenzione: è meglio disporre del set dei caratteri giapponesi e saper digitare con precisione tutta nipponica, per riuscire a concludere qualcosa.

Spostandoci dagli zombi ai mostri, *Monster Farm Online* di Tecmo sta procedendo senza intoppi. La versione MMORPG del popolare GdR *Monster Rancher/Monster Farm* è in fase di beta test in Giappone e debutterà presto sul mercato. Immaginate una variante online di *Pokemon* e avrete un'idea del potenziale del gioco, con tanto di allevamento, addestramento e combattimento di mostri, il tutto in un mondo pieno di colori.

Probabilmente, i giocatori fissati con titoli più seri non ne avvertiranno il fascino, ma *Monster Farm Online* potrebbe diventare un MMORPG estremamente popolare tra i più giovani, un settore del mercato che i giochi PC faticano ad attrarre. Tradizionalmente, le console portatili e non (come il Game Boy) sono sempre state più popolari dei computer casalinghi tra i giovani giocatori giapponesi, e l'unico modo per invertire tale tendenza è che sempre più sviluppatori come Tecmo si decidano a inserire, nelle proprie creazioni, caratteristiche come quelle di *Monster Farm Online*. Vi faremo sapere quanto successo riscuoterà il piano di Tecmo, non appena il gioco uscirà, tra qualche tempo.

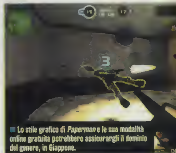


Bisogna installare i font giapponesi e avere un'infarinatura della lingua, ma il demo di *Typing of the Dead 2* merita di essere provato.

UN FPS DI CARTA

Uno degli FPS più popolari in Asia, in questo momento, è *Paperman* di Cykan Games. Presentato per la prima volta all'ultimo Tokyo Game Show, è riuscito a imporsi all'attenzione di critica e pubblico. I suoi assi nella manica sono i personaggi "in carta" e le armi da fumetto. Seguendo l'esempio dei giochi di golf coreani, la modalità online di *Paperman* è gratuita, ma vanno pagati i nuovi oggetti con cui equipaggiare il proprio personaggio. E visto che tutto ruota attorno al divertirsi nel modo più ingegnoso, molti utenti sono capaci di investire somme considerevoli nei loro eroi, anche solo per assicurarsi popolarità e guadagnarsi una reputazione nel bizzarro mondo online di *Paperman*.





Lo stile grafico di *Paperman* e le sua modalità online gratuita potrebbero assicurargli il dominio del genere, in Giappone.

Mondi virtuali

LE MAGIE DI NORRATH

Legends of Norrath: Oathbound *è il gioco di carte collezionabili online del mondo di* EverQuest.



Ben undici tutorial presentano gradualmente tutti gli aspetti del gioco.



Il campo di gioco è diviso in aree in cui vengono collocati equipaggiamenti, abilità e le creature assegnate alle quest.

LA ricchezza dell'ambientazione di *EverQuest*, di Sony Online Entertainment, sembrava, tra le altre cose, progettata appositamente per un gioco di carte collezionabili online, e, dopo una lunga gestazione, i creativi di SOE non hanno tradito le aspettative pubblicando *Legends of Norrath*: un'interessante versione digitale dei tradizionali giochi di carte da tavolo.

Il giocatore indossa i panni di un prigioniero del Piano della Giustizia cui viene offerta la possibilità di redimersi sfidando altri personaggi in duello. Egli viene rappresentato sul campo di gioco da un "Avatar" (le cui caratteristiche sono personalizzabili): un eroe di Norrath che, attraverso le carte pescate da un mazzo virtuale, è in grado di usare armi, oggetti magici e altri equipaggiamenti, nonché di reclutare seguaci organizzati in "unità".

Una variante interessante rispetto a "Magic: the Gathering" (per chi conosce tale gioco) è che i giocatori hanno due modi per vincere la partita: oltre a sconfiggere l'Avatar nemico in duello, hanno l'opzione di utilizzare le risorse disponibili per completare una serie di quest – rappresentate sul tavoliere da carte speciali. Nel fare ciò, probabilmente, si scontreranno comunque con le forze dell'avversario, in quanto unità rivali assegnate alla stessa quest dovranno, prima di completarla, affrontarsi tra loro. Completando quattro quest si vince la partita anche se l'avversario è ancora vivo.
Il fluire di *Legends of Norrath* è suddiviso in varie fasi, e vede i due contendenti (uno dei quali può essere gestito da un'Intelligenza Artificiale, anche se *LoN* è pensato per sfide in Rete) alternarsi a giocare le carte che pescano dal loro mazzo, cercando di schierare in campo unità potenti e di appoggiarle con incantesimi, equipaggiamenti e altre abilità. Anche l'Avatar stesso può entrare in battaglia (aggiungendo i suoi talenti come eroe alla testa delle sue truppe) o starsene prudentemente nelle retrovie.

Una caratteristica di *LoN* è che i giocatori sono liberi di scegliere se impegnare le proprie risorse in una o entrambe le quest che, in ogni momento, si trovano sul tavolo di gioco virtuale, oppure se attaccare direttamente l'Avatar nemico.
La vittoria si ottiene completando quattro quest o uccidendo l'avversario, ma chi lo desidera può comunque tentare di premere su tutti gli obiettivi nel tentativo di "sfondare" in uno di essi – una strategia coraggiosa, che di solito si risolve in disastro.

Legends of Norrath non è un gioco semplice da imparare. Undici brevi tutorial ne spiegano tutti i risvolti, ma occorrerà diverso tempo prima di impadronirsi del fluire delle fasi e di capire come sfruttarle a proprio vantaggio. In compenso, i mazzi di carte virtuali possono (e devono!) essere personalizzati, e i tornei organizzati da SOE sono un'ottima arena per imparare da partecipanti più esperti. Un titolo da provare per chi ama i giochi di carte collezionabili e le ambientazioni di *EverQuest*.



LINGUA, REQUISITI E COSTI

Legends of Norrath è, al momento, solo in inglese. Per giocare occorre innanzitutto scaricare il client (delle dimensioni di 11 MB) dal sito **http://legendsofnorrath.station.sony.com/**. In questo modo, si potrà accedere alla versione gratuita di prova di *LoN* e ottenere un mazzo di partenza composto da 44 carte (è necessario fornire un indirizzo e-mail valido durante la registrazione) utile solo per i tutorial.
I giocatori che vogliono partecipare ai tornei possono acquistare mazzi già preparati per 8,99 euro, "buste" virtuali contenenti 15 carte per 2 euro, e confezioni di 36 buste per 93 euro. *LoN* consente "scambi" di carte tra appassionati, ma solo se entrambi hanno già acquistato almeno una busta d'espansione. Mentre aumentare la varietà di carte in proprio possesso è pressoché indispensabile per creare mazzi "forti", il gioco in sé non necessita di canone mensile.

Luci e Ombre

**Molte carte di *Legends of Norrath* sono identificate da un "allineamento": alcune fanno parte della Luce, altre dell'Ombra. I loro poteri riflettono tali concetti, e se la Luce schiera creature nobili come gli Elfi ed equipaggiamenti benedetti come spade consacrate, l'Ombra si affiderà a Orchi, Troll e maledizioni assortite.
Ogni volta che un Avatar gioca una carta di questo tipo, il suo allineamento morale si sposterà leggermente verso una delle due "filosofie". Se il giocatore raggiunge una delle due estremità della scala dell'allineamento, l'Avatar verrà considerato come definitivamente "votato" o alla Luce o all'Ombra. Quando ciò accade, giocare una carta di allineamento opposto procurerà danni all'Avatar, ma, in compenso, il personaggio godrà anche di speciali benefici: per esempio, alcune quest, quando completate, daranno bonus specifici ai personaggi di un particolare allineamento.**



esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente la guida presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Sparatutto

THE CLUB

Per entrare nel Club di Bizzarre Creation non serve la selezione all'ingresso.



Nemo è l'unico personaggio selezionabile di questa versione demo del gioco.



UNA gigantesca versione di prova per l'originale sparatutto di Bizzarre Creation che vede dei moderni gladiatori sfidarsi attraverso i più svariati scenari.

Il demo, disponibile in modalità "evento singolo", vi farà vestire i panni di Nemo, un personaggio dotato di grande velocità, ma resistenza limitata. I due scenari proposti sono Venezia e la Villa, e per scegliere il livello di difficoltà cui affrontare la sfida, basta selezionare il punteggio da battere.
Queste opzioni rappresentano solo una parte del ventaglio di possibilità offerto dalla versione completa del gioco, che include otto personaggi diversi, con caratteristiche e abilità personalizzate, e nove modalità multigiocatore. Per realizzare il punteggio richiesto, dovrete cercare di eliminare i nemici effettuando delle uccisioni in combo. *The Club* è un misto fra uno sparatutto, un gioco di lotta e una gara di velocità: tenete d'occhio gli obiettivi richiesti da ciascun scenario e fate fuori più avversari che potete.



Date le dimensioni del demo, anziché procedere all'estrazione del file direttamente dal DVD, è consigliabile copiare il file **The_Club_PC_Demo.exe** sul vostro hard disk. Se, tuttavia, deciderete di installare il gioco dal DVD, provvedete a selezionare manualmente la cartella di destinazione. Se il sistema operativo del vostro PC è Windows Vista, il demo di *The Club* verrà installato nella cartella Giochi e non verrà creato il collegamento sul desktop.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
SPAZIO – Azione/Rotola
PULSANTE SIN MOUSE – Sparo
R – Ricarica
MAIUSC. SIN – Scatto
C – Zoom

Casa: Sega
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **The Club Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Avventura grafica

AGATHA CHRISTIE DELITTO SOTTO IL SOLE

Ancora omicidi virtuali firmati dalla maestra dei romanzi gialli.

SE i romanzi gialli sono il vostro pane quotidiano e non disdegnate neanche cimentarvi in un'avventura grafica ben confezionata, di certo apprezzerete *Agotho Christie: Delitto Sotto il Sole*, tratto dall'omonimo libro della famosa scrittrice inglese.

Dopo *E non ne rimase nessuno* e *Assassinio sull'Orient Express* si tratta, della terza trasposizione videoludica di uno dei romanzi più famosi di Agatha Christie, che vede l'ispettore Poirot impegnato a indagare sulla morte di una bella e famosa attrice. Per la prima volta (rispetto alle due avventure già pubblicate) il giocatore potrà impersonare direttamente il noto detective, che si trova in vacanza sulla misteriosa Isola del Contrabbandiere, dove ha luogo il delitto. La versione dimostrativa del gioco permette di avere accesso alle stanze dell'hotel che ospita i villeggianti per scambiare quattro chiacchiere con loro e raccogliere i primi, fondamentali indizi per giungere alla soluzione del caso. La vittima, infatti, sembra essere l'oggetto di molteplici pettegolezzi e non mancano eventuali moventi per l'omicidio che si compirà a breve. Avrete anche l'occasione di mettere alla prova le meningi per risolvere alcuni dei numerosi enigmi che renderanno le indagini di Poirot più impegnative del previsto. Sia il demo, sia il gioco completo hanno il doppiaggio dei personaggi in inglese, ma sono presenti i sottotitoli in italiano. Troverete la recensione del gioco completo a pagina 106 di questo numero di GMC.

COMANDI PRINCIPALI
Le indagini di Poirot verranno condotte contando sul solo utilizzo del mouse.

Casa: Atari
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000\XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\The Adventure Company\Delitto Sotto il Sole DEMO\Disinstalla** il gioco e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione degli eventuali file di salvataggio.



Delle tre avventure grafiche ispirate ai libri di Agatha Christie, questa è la prima in cui impersonerete Poirot.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsente "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sisteme. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programme sul disco fisso, mentre utilizzendo "Esplora" si aprirà la cartelle del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Se amate il giardinaggio, ecco a voi due shareware ad ambientazione floreale: *Bloom* e *Gorden Defense*, in cui dovrete, rispettivamente, innaffiare e proteggere le piante dai parassiti. Chi sa aguzzare la vista, si divertirà con *The Nightshift Code*, mentre i golosi di pizze si cimenteranno con pomodoro e mozzarella giocando a *Pizzo Chef*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reeder, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto de renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente peure, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccie.

Problemi con la vostre avventura preferite? È sufficiente fare riferimento e questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bestesse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gebole.

In aggiunta al manuale in italiano in formato pdf di *Project: Snowblind*, il gioco allegato a questo numero di GMC, nella sezione del DVD occupata dagli add on troverete l'editor di mappe per lo strategico a turni *Fantasy Wors* e due interessanti Mod: *Paranoia* per *Half-Life* e *Toronto Conflict* per *Half-Life 2*.

Questo mese, la sezione dedicata al video propone due filmati per l'atteso *Reinbow Six Vegas 2* e per il gioco di corse firmato Codemstaers *Rece Driver GRID*.

Gioco di guida

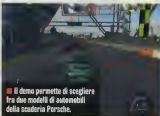
NEED FOR SPEED: PROSTREET

Secondo demo giocabile per le corse di EA.

NUOVA versione dimostrativa per *Need for Speed: ProStreet* che, questa volta, vi consentirà di provare due modelli di Porsche (GT2 e GT3RS) sul tracciato di Lipsia.

Potrete inoltre decidere di affrontare la gara a tre livelli di difficoltà: casual, racer e king, a seconda che desideriate o meno assistenza nella traiettoria delle curve più impegnative. Per installare il gioco, dopo aver cliccato su "Esegui" dall'interfaccia del DVD, selezionate la cartella in cui desiderate estrarre i file. Accettate l'accordo di licenza, scegliete un percorso per l'installazione e per i collegamenti del menu Start e, se desiderate la creazione di un collegamento sul desktop, spuntate l'apposita opzione. Per verificare se lo spazio libero sul vostro hard disk soddisfa i requisiti necessari all'installazione, cliccate il pulsante "Disk Space Requirements".

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SINISTRA/DESTRA – Curva sin/destra
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Freno/Retromarcia


Il demo permette di scegliere fra due modelli di automobili della scuderia Porsche.

Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **Need for Speed ProStreet Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Avventura grafica

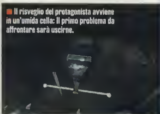
PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Un'iniezione di terrore con Penumbra.

SECONDO e ultimo appuntamento per quella che doveva essere una trilogia horror. *Penumbra: Black Plague* vi metterà nuovamente alle prese con le avventure da incubo di Philip, in cerca di notizie sul proprio padre.

La versione dimostrativa di *Black Plague* proposta all'interno del DVD vi consentirà di provare il tutorial e i primi quattro, terrorizzanti livelli del gioco, che si profila come un misto fra un'avventura grafica e un survival horror. Inoltre, secondo la vostra abilità, potrete scegliere fra tre diversi livelli di difficoltà. Nel corso dell'installazione del demo, accettate anche l'installazione delle librerie Open AL.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
SPAZIO – Salta
TAB – Inventario


Il risveglio del protagonista avviene in un'umida cella: il primo problema da affrontare sarà uscirne.

Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 2.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

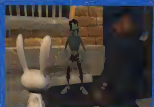
NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Paradox Interactive\Penumbra Black Plague Demo\Uninstall Penumbra Black Plague Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura grafica

SAM & MAX 203
NIGHT OF THE RAVING DEAD

La seconda "stagione" di Sam & Max arriva a quota tre.

IL dinamico duo di investigatori Sam & Max, questa volta, dovrà vedersela con le orde di Non-Morti che hanno invaso la città e minacciano di conquistare il mondo sotto il comando dell'erede di Nosferatu!



Il demo, in versione inglese, propone le prime battute di questa avventura grafica, per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate nella schermata iniziale del demo. Per provare la versione dimostrativa del gioco, invece, basta cliccare "Click here for a free demo" proprio dalla suddetta schermata. Prima di iniziare, avrete modo di impostare la risoluzione dello schermo, nonché la presenza dei sottotitoli e dei suggerimenti..

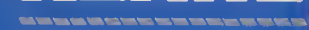
COMANDI PRINCIPALI
Per portare a termine l'investigazione e risolvere il caso, basta armarsi di mouse.

Casa: TellTale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max – Season Two\Uninstall\Uninstall – Episode 203 – Night of the Raving Dead** e seguite la procedura automatica per [illegible]tare la [illegible] accettando la [illegible] degli eventuali file di [illegible]

Avventura grafica

JACK KEANE



Una nuova avventura grafica all'orizzonte!

VERSIONE dimostrativa per la nuova avventura punta e clicca realizzata da Deck13, che vi porterà in giro per il mondo insieme all'avventuriero Jack Keane ai tempi del colonialismo inglese.

Poiché avventura è quasi sempre sinonimo di guai, sin dai primi minuti di gioco dovrete fare i conti con una scottante situazione: riuscire a liberarvi dalle corde che vi tengono ostaggio di due loschi figuri. Il demo di *Jack Keane* contiene i primi quattro livelli del gioco completo, che vanta tutti gli elementi e la struttura tipici di un'avventura grafica vecchio stile divertente e ben confezionata.

COMANDI PRINCIPALI
Grazie alla classica struttura punta e clicca, il gioco va affrontato utilizzando il mouse.

Casa: FX Interactive/Deck 13
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA [illegible]
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\10TACLE STUDIOS\Jack Keane (Demo)** e [illegible] la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione [illegible] componenti.

Gli altri demo

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Genere: Azione
Casa: Frozenbyte
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Ennesima minaccia per l'umanità da sventare a suon di proiettili. In *Shadowgrounds Survivor* (un gioco d'azione in terza persona) farete parte della sparuta resistenza umana impegnata a sconfiggere degli alieni che hanno invaso la Terra. Una volta avviato il software, potrete decidere di acquistare la versione completa del gioco (per farlo, è necessario disporre di connessione a Internet e carta di credito) o provare il demo. Quest'ultimo ha la durata di mezz'ora, durante cui avrete modo di provare tutte le opzioni e le modalità inserite nel gioco completo. Al momento dell'installazione, accettate l'installazione dei driver AGEIA.

C.S.I.: PROVA SCHIACCIANTE

Genere: Avventura grafica
Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

Se coltivate una passione per i telefilm polizieschi, sarete sicuramente dei fan della serie "C.S.I." basata sulle indagini della polizia scientifica di Las Vegas. Il demo in italiano dell'ultimo capitolo del videogioco ispirato al famoso serial TV vi permetterà di provare il brivido dell'investigazione su prove e scene del delitto. Nei panni di una recluta affidata all'agente Nick Stoke, dovrete raccogliere indizi sul caso di un uomo bruciato vivo all'interno di un taxi.

NITRO STUNT RACING

Genere: Gioco di guida
Casa: Game Seed
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Folli gare a base di alta velocità e acrobazie grazie al demo di *Nitro Stunt Racing*. Delle cinque modalità disponibili nel gioco completo (Training, Arcade, Duel, Race e Campionship), questa versione di prova prevede solo Duel: scegliete il livello di difficoltà preferito e preparatevi ad affrontare i due giri della pista "Jump it up" a bordo della vostra vettura Primal rossa. Una volta completata l'installazione del gioco, potrete decidere di cimentarvi nella versione demo o nel gioco completo, a patto di possedere il codice di acquisto. Prima di ogni avvio del gioco, potrete accedere a una schermata di configurazione video in cui impostare la risoluzione e altri parametri.

TERRORIST TAKEDOWN 2 FORZE SPECIALI

Genere: FPS
Casa: City Interactive
Requisiti: CPU 1.7 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

Missioni di pace e azioni terroristiche in Medio Oriente con *Terrorist Takedown 2 Forze speciali*, di cui proponiamo una versione dimostrativa che consente di provare la prima missione del gioco completo. L'unica opzione disponibile sarà quella single player, ma sarà consentito scegliere fra uno dei tre livelli di difficoltà. Per installare il gioco in maniera pratica e veloce, selezionate "Express install": in questo modo, accetterete automaticamente i vari accordi di licenza.



C.S.I.: PROVA SCHIACCIANTE

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.2

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

MOD PER HALF-LIFE

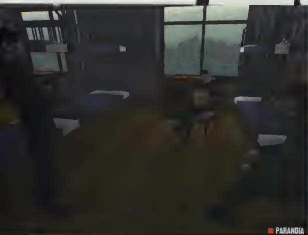
Due, imperdibili realizzazioni: Paranoia e Toronto Conflict.

NEL Mod single player *Paranoia*, dedicato a *Half-Life*, vestirete i panni di un ufficiale dei servizi segreti russi e, dopo un dettagliato tutorial da svolgere all'interno di una base militare, entrerete nel vivo del gioco.

I livelli ricreano con efficacia l'architettura russa, grazie anche ad alcuni effetti grafici notevoli che rendono giustizia all'ormai datato motore grafico del gioco. Buona anche l'Intelligenza Artificiale di nemici e compagni di squadra, e gradita la presenza di un mirino che permette di aumentare la precisione dei colpi.

La seconda realizzazione proposta è *Toronto Conflict*, un Mod originariamente creato da un gruppo di studenti del college e in seguito sviluppato sino a raggiungere i risultati attuali. In un futuro non troppo lontano, la città di Toronto è stata ribattezzata City 7 ed è caduta sotto il dominio dei Combine. Karin Storm è il fratello del leader dei ribelli. Dopo essere stato avvisato del rapimento di quest'ultimo da parte dei Combine, Karin decide di affrontare il nemico per salvare il fratello e impedire che i piani della resistenza vengano sabotati.


TORONTO CONFLICT


PARANOIA


FANTASY WARS



PROJECT: SNOWBLIND

FANTASY WARS – MAP EDITOR

L'editor di mappe per l'ottimo strategico a turni ad ambientazione fantasy sviluppato da Ino-Co, e recensito sul numero 139 di GMC.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER PROJECT: SNOWBLIND

All'interno della cartella troverete il manuale in italiano in formato PDF dello sparatutto in prima persona *Project: Snowblind*, allegato a questo numero di GMC.

Patch

WORLD IN CONFLICT V1.006

Aggiornamento ufficiale (da 1.000 a 1006) per le edizioni italiane dello strategico in tempo reale *World in Conflict*, che aggiunge nuovi filtri per i server, migliora la funzione Play Now e garantisce maggiore difesa contro la pratica del "clan smurfing".

CALL OF DUTY 4 V1.5

Nuova, indispensabile patch per tutte le edizioni di *COD 4*: garantisce la correzione di alcuni bug riguardanti sia la modalità per giocatore singolo, sia quella multiplayer ed effettua varie modifiche minori.

FOOTBALL MANAGER 2008 V8.0.2

Nuovo aggiornamento ufficiale per la serie manageriale calcistica di Sports interactive. Fra le novità, segnaliamo alcune modifiche alla giocabilità, il miglioramento dell'intelligenza Artificiale e la risoluzione di alcuni bug.

GRAW 2 V1.05

Patch per *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, che aggiunge nuovi comandi per la chat, il log file del server e opzioni di protezione aggiuntive.

LOKI V1.0.8.2

Per tutte le edizioni di *Loki*, un aggiornamento che si occupa di porre rimedio ad alcuni bug e apporta modifiche di poco conto al gameplay.

FIFA MANAGER 08 UPDATE 2

Nuovo database completo per *FIFA Manager 08*, che comprende tutti i trasferimenti invernali e nuove immagini dei giocatori. Richiede la patch 2.

WARCRAFT III V1.21B
WARCRAFT III – THE FROZEN THRONE V1.21B

Patch per tutte le edizioni di *Warcraft III: Reign of Chaos* e *Warcraft III: The Frozen Throne*, disponibile sia per l'aggiornamento a partire dalla versione originale, sia da quella 1.21a.


WARCRAFT III


WORLD IN CONFLICT

LOKI

Shareware

BLOOM

Rompicapo floreale che vi vedrà alla prese con piante da innaffiare per farle crescere e diventare rigogliose. A partire da una sorgente d'acqua, dovrete ruotare i pezzi che compongono il canale di irrigazione in modo da raggiungere tutti i mazzi di fiori. Fate buon uso di tutti i bonus e i potenziamenti che raccoglierete nel corso dell'avventura.



GARDEN DEFENSE

Posizionate i vostri gnomi da giardino nei punti strategici del percorso, in modo che impediscano ai parassiti di raggiungere i fiori. Il cerchio verde indica l'area di controllo dello gnomo: quando i parassiti ci passeranno attraverso, il piccolo guardiano sparerà per farli fuori. Ogni scenario può essere affrontato scegliendo fra cinque livelli di difficoltà.



PIZZA CHEF

Un puzzle game ambientato all'interno di una pizzeria: formate file di tre o più ingredienti cambiando di posto i tasselli sulla griglia di gioco per fargli mutare colore. Quando avrete formato un quadrato di quattro tasselli colorati, potrete "cuocerci sopra" una delle pizze ordinate dai clienti. Non fateli aspettare o manderete a monte i vostri affari.



MARBLEZ

Versione tridimensionale del classico puzzle game con bolle colorate da sparare per formare gruppi di sfere della stessa tinta. Il mucchio di sfere effettua un movimento rotatorio e dovrete aspettare il momento adatto per sparare le vostre bolle. Potrete affrontare il gioco in modalità Avventura o Survival: quest'ultima è disponibile in tre formule diverse, in base al numero di colori.



THE NIGHTSHIFT CODE

Un'avventura per giocatori con la vista d'aquila, che dovranno scovare gli oggetti nascosti in scenari affollati di elementi di ogni sorta e risolvere vari enigmi lente d'ingrandimento alla mano. La versione di prova del gioco vi permetterà di assaporare la prima ora di gioco, in modalità arcade o storia.



Video

Rainbow Six Vegas 2

Race Driver GRID



Il destino del mondo si decide nelle strade di Hong Kong.

guida al

GIOCO COMPLETO

PROJECT: SNOWBLIND

Come giocare



Per giocare a *Project: Snowblind* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Project: Snowblind**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Eidos > Project Snowblind > Project Snowblind**. Al primo avvio del gioco, comparirà una schermata in cui dovrete scegliere la risoluzione da adottare e configurare alcune opzioni video. Una volta fatto, cliccate su **OK** per avviare la partita.

Il manuale

Il manuale di *Project: Snowblind* si trova all'interno del DVD di gioco, nella cartella **Manuals**. Il file è un PDF chiamato **manual_ita** che potrà essere letto con Acrobat Reader (programma presente nella sezione Utility del DVD demo di GMC). Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale in italiano anche all'interno del DVD demo, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Project Snowblind\manuale in italiano**.

In italiano

Project: Snowblind è completamente nella nostra lingua, parlato e testi a schermo compresi. La traduzione è di buon livello e non fa rimpiangere la versione originale del gioco.

ANCHE se *Project: Snowblind* è uno sparatutto in prima persona di stampo molto classico (di quelli, per intenderci, in cui il ritmo degli scontri a fuoco e l'Intelligenza Artificiale dei nemici rappresentano aspetti basilari), il perfetto bilanciamento tra battaglie, esplorazione dell'ambiente e sfruttamento delle abilità del protagonista conferisce un tocco distintivo al gioco.

Vestirete i panni di Nathan Frost, ufficiale della Coalizione della Libertà, e sarete coinvolti in un conflitto senza esclusione di colpi, che ha come teatro la metropoli di Hong Kong. Il ritmo di *Project: Snowblind* è molto teso, tanto che la prima missione, un vero e proprio prologo giocabile che ha come protagonista un Nathan "normale", vi vedrà impegnati a proteggere il tempio buddista Ta-Shin-Chi dalle truppe della Repubblica. La funzione di tale esordio è duplice: istruire il giocatore sull'uso delle armi e garantirgli un graduale ingresso sulla scena. Feriti mortalmente durante lo scontro, infatti, verrete trasformati in una sorta di guerriero invincibile, dotato di una serie di potenziamenti capaci, da soli, di far pendere l'esito del conflitto a vostro favore.

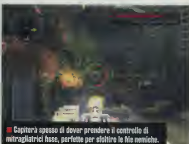
Le fondamenta della giocabilità di *Project: Snowblind* sono solide e si avvalgono di un sistema di controllo impeccabile, che consente di gestire in modo semplice le tre categorie di "abilità" di Nathan. La prima, quella nelle armi da fuoco, conta su un meccanismo di puntamento preciso e sulla rapidità di movimento del protagonista. Ogni arma, inoltre, possiede due modalità di fuoco, affidate ai due pulsanti del mouse. Un ulteriore strumento, affidato al controllo da tastiera, comprende granate, scudi anti-sommossa e micidiali ragni robot che attaccano autonomamente le unità nemiche. Altra caratteristica di *Project: Snowblind* sono i potenziamenti nanotecnologici impiantati nel vostro alter ego digitale. Si tratta di incredibili capacità che vengono sbloccate mano a mano che si procederà nell'avventura. Questo, insieme alla buona I.A. nemica e al gran numero di avversari che incontrerete durante le varie missioni, mantiene perfettamente equilibrato il livello di difficoltà.

A rendere il tutto ancora più interessante ci pensa il design dei livelli, che richiede un'attenta esplorazione alla ricerca di munizioni e di percorsi alternativi con cui aggirare le unità avversarie. Inoltre, l'attenta osservazione dei locali è indispensabile per individuare i terminali di controllo attraverso i quali violare i sistemi difensivi della Repubblica, come per esempio le torrette o i mach, sfruttandoli a proprio vantaggio.

Accanto a questa campagna single player davvero ben fatta, ad aumentare ulteriormente la longevità di *Project: Snowblind* ci pensano le modalità di gioco online. Non perdete tempo, quindi, leggete con attenzione la nostra guida e preparatevi al meglio ad entrare in azione. GIOCHI COMPUTER



La prima missione è un vero e proprio prologo giocabile.



Capiterà spesso di dover prendere il controllo di mitragliatrici fisse, perfette per sfoltire le file nemiche.

Installazione e disinstallazione di Project: Snowblind

Per installare *Project: Snowblind* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **autorun** o direttamente su **setup**. Scegliete la lingua di gioco e quindi premete su **Installa**. Spuntate la casella accanto all'opzione **Accetto** per accettare i termini della licenza. Una volta fatto, premete su **Avanti** per 2 volte e scegliete la cartella in cui installare il gioco, quella predefinita è **C:\Programmi\Project Snowblind** (oppure **C:\Program Files\Project Snowblind** per chi usa Vista). Cliccate su **Avanti**, su **Sì** e, infine, su **Avanti** per dare il via al processo di copia dei file. Una volta completato, decidete se creare un collegamento sul desktop e se leggere il file Readme, quindi cliccate su **Fine**. Per disinstallare *Project: Snowblind* dal PC, basta seguire il percorso **Start > Programmi > Eidos > Project Snowblind > Disinstalla**. Cliccate su **Sì** per dare il via al processo di disinstallazione. Scegliete se conservare i vostri salvataggi e, una volta completata la rimozione del gioco, confermate con **Ok**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Project: Snowblind* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader 1.1 (GeForce3, Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9, un lettore DVD-ROM e 3 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2,4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0 e una connessione a internet via cavo, DSL o superiore per le partite in multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Project: Snowblind* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

I comandi da tastiera

Di seguito riportiamo i comandi da tastiera di *Project: Snowblind*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque consentito modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale.

Inventario

Tab – mostra inventario
Rotellina mouse – scorri armi principali
E – scorri armi secondarie
Q – scorri potenziamenti

A piedi

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Mouse – girarsi
Tasto sinistro mouse – fuoco principale
Tasto destro mouse – fuoco secondario
1-9 – seleziona arma principale
Ctrl – attacco da mischia
R – ricaricare
Alt – attiva potenziamenti
C – Per abbassarsi
Spazio – Per saltare
Z – zoom
F – attiva navigatore

Postazioni fisse

R – utilizza postazione
Tasto sinistro mouse – fuoco

Veicoli

R – entra/esci dal veicolo
A – gira a sinistra
D – gira a destra
W – accelera
S – frena/retromarcia
Tasto sinistro mouse – fuoco principale
Tasto destro mouse – fuoco secondario

Ogre

W/S – Per muoversi
Mouse – Per girarsi
Tasto sinistro mouse – mitragliatrice
Tasto destro mouse – missili

Comandi violazioni sicurezza – giocatore singolo

Tasto sinistro mouse – viola pannello
Tasti direzionali – seleziona opzione dal pannello violato
Invio – esegui opzione selezionata
Mouse – mira/controlla torretta
Tasto sinistro mouse – usa torretta
Mouse – muovi telecamera di sorveglianza
Z – zoom telecamera
R – esci dal pannello violato

Comandi violazione sicurezza – multiplayer

R – esegui violazione

Consigli generali

Siete dei super soldati no? dimostratelo!: In *Project: Snowblind*, l'approccio prudente, quello per intenderci in cui occorre prestare attenzione a ogni passo che fate, non regala molte soddisfazioni. Siete voi l'eroe, quindi il grosso del lavoro pesa sulle vostre spalle. Anche se verrete spesso affiancati da alcuni validi commilitoni, non bisogna aspettarsi da loro eroici attacchi in solitario.
Quicksave indiavolato? Magari...: In *Project: Snowblind* non saranno disponibili dei comodi quicksave. Per salvare i propri progressi, bisognerà attivare particolari punti di salvataggio sparsi per i livelli.
Le armi: Spesso, si inizia una missione con un equipaggiamento ridotto all'osso. Fortunatamente, è possibile raccogliere armi più potenti e utili oggetti che si trovano sparsi per i livelli, oppure addosso ai cadaveri dei nemici.
Curatevi!: Per sopravvivere a uno scontro a fuoco, non solo bisogna essere fortunati, occorre anche possedere molta energia vitale, in modo da non venire uccisi da un unico colpo. Per questa ragione, non appena si viene feriti, è importantissimo ristabilire completamente la propria salute, raccogliendo gli utili medikit che si trovano sparsi per i livelli, magari all'interno di casse.
Sfruttate i poteri: uno degli elementi più interessanti di *Project: Snowblind* è rappresentato proprio dai poteri a disposizione. È grazie a questi che sarà possibile cavarsela in ogni situazione. Per esempio, utilizzando i Riflessi Potenziati il tempo rallenterà, permettendovi di prendere meglio la mira sui nemici.



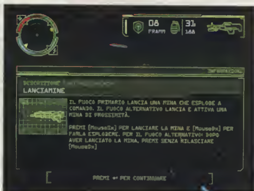
In molte missioni vi troverete a combattere fianco a fianco con un folto gruppo di soldati alleati.

L'inventario

Il vostro inventario è suddiviso in tre categorie: armi primarie, secondarie e potenziamenti. Per scorrere gli oggetti raccolti sul campo di battaglia, basta semplicemente tenere premuto il tasto **Tab** e selezionare la categoria di oggetto desiderata. Per velocizzare ulteriormente il processo di equipaggiamento con armi e potenziamenti, è anche possibile evitare di aprire l'inventario, premendo per esempio un tasto da **1** a **9** per selezionare la corrispondente arma principale; oppure **E** o **Q**, per scorrere rispettivamente le armi secondarie e i potenziamenti.

L'arsenale di Project Snowblind

Esistono molte armi a disposizione durante le missioni di *Project: Snowblind*. Alcune di esse sono disponibili sin da subito, altre invece (più potenti) verranno trovate mano a mano che si procederà nel gioco. Ogni arma possiede una modalità di fuoco alternata, utilizzabile cliccando con il pulsante destro del mouse.



Armi principali

Carabina: potente e versatile, il fucile automatico standard in dotazione al vostro esercito risulta molto efficace sulla breve e media distanza, grazie soprattutto al suo notevole volume di fuoco.
Pistola: quest'arma a corto raggio, dotata di silenziatore, si rivela perfetta per le missioni stealth.
Doppietta: si tratta di uno strumento di morte micidiale nel combattimento ravvicinato, perfetto per eliminare un nemico con un solo colpo.
Strumenti speciali
Questi oggetti trovano posto nella sezione dell'inventario riservata agli armamenti e devono essere impugnati proprio come un fucile o una pistola.
Lanciatore cinetico: questo utile strumento vi farà sentire quasi come un cavaliere Jedi. La sua funzione, infatti, è quella di spingere e tirare oggetti (come casse) o raccogliere munizioni che si trovano in luoghi altrimenti irraggiungibili.
Rampino: viene utilizzato per violare diverse tipologie di apparecchiature elettroniche. Per farlo, basta semplicemente mirare a un pannello di controllo, o a un robot, e sparare il proprio rampino per accedere all'interfaccia di comando.
Nano ricarica: questo strumento rigenera completamente il livello di salute e di bio-energia, salvandovi da morte certa.
Scudo anti-sommossa: Se lanciato, questo strumento crea una barriera dietro cui trovare temporaneamente riparo dal fuoco avversario.

Armi secondarie

Per utilizzarle, occorre per prima cosa selezionarle, premendo il tasto **Maiusc**. Alcune armi secondarie possiedono un timer incorporato e ciò consente di farle detonare nel momento più opportuno.

Granata a frammentazione: la classica granata scaglia frammenti metallici in ogni direzione. È un'arma perfetta contro gruppi di nemici, anche se risulta facilmente evitabile dal bersaglio.
Gramata EMP: lancia un impulso elettromagnetico che danneggia o disabilita tutti i dispositivi elettronici presenti nelle vicinanze. Risulta perfetta contro i bot sentinella e le torrette automatiche.
Granata flash: queste granate stordiscono il bersaglio con una luce accecante e una forte onda d'urto. Anche se si tratta di armi non letali, vi consentono di guadagnare secondi preziosi, indispensabili per darvela a gambe o eliminare un gruppo di nemici particolarmente ostici.
Granate a gas: caricate con un potente gas velenoso, risultano molto efficaci per sfoltire le file avversarie.
Spiderbot: si tratta di piccoli bot a forma di ragno che attaccano le forze nemiche. Sono perfetti per ottenere una copertura durante un'avanzata in solitario o come armi di supporto nel corso di un combattimento violento.

Le missioni

Per proseguire in *Project: Snowblind* dovrete portare a termine una lunga serie di missioni, affidate dal Comando della Coalizione. In ognuna di esse, è indispensabile raggiungere tutti gli obiettivi primari, proteggere i vostri uomini e, naturalmente, cercare di sopravvivere. Esistono due tipologie di missione:

Combattimento: queste azioni prevedono operazioni di guerriglia urbana in cui, insieme a decine di vostri commilitoni, dovrete fronteggiare le armate della Repubblica.

Stealth: in questo caso, l'obiettivo è infiltrarsi in aree chiave nemiche, prima che venga sferrato un attacco massiccio. Tali missioni si basano sull'esplorazione furtiva e, proprio per questa ragione, risultano molto complesse.

In linea generale, gli obiettivi della missione vengono visualizzati sul radar sotto forma di cerchi di colore giallo. Per non smarrirsi, poi, è anche possibile attivare l'indicatore di direzione (tasto **F**) che segnala la posizione dell'obiettivo successivo.

L'interfaccia di Snowblind

L'interfaccia di *Project: Snowblind* consente di tenere sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri.



1)Livello di salute: tutte le volte che verrete colpiti, il livello di salute, evidenziato in rosso, diminuirà. Quando le condizioni diventeranno critiche, poi, la barra inizierà a lampeggiare e un allarme sonoro avviserà del pericolo imminente.
2)Livello di bio-energia: questa barra blu indica l'energia a disposizione per utilizzare i potenziamenti. L'area evidenziata rappresenta la quantità di energia necessaria per attivare il potenziamento selezionato.
3)Radar/bussola: nelle partite single player, questo utile strumento indica la posizione dei nemici (punti rossi), dei soldati alleati (punti verdi), dei bot/umani disarmati (punti bianchi) e degli obiettivi della missione (cerchi gialli). Negli scontri multiplayer, invece, il radar serve anche per indicare i depositi di munizioni (punti azzurri) e le stazioni energetiche (punti verdi).
4)Arma primaria: quest'icona mostra quale arma state imbracciando.
5)Munizioni disponibili: il numero scritto in caratteri di maggiori dimensioni indica il numero di proiettili rimasti nel caricatore, il numero più piccolo, invece, rappresenta il totale dei colpi ancora in vostro possesso.
6)Arma secondaria: rappresenta l'arma da lancio che avete a disposizione al momento. Per utilizzarla, basta semplicemente premere il tasto **Maiusc.**
7) Barra dei potenziamento: oltre a mostrare il potenziamento attualmente selezionato, consente anche di valutare la riserva di bio-energia consumata dall'attivazione dell'abilità in questione.

I potenziamenti

i potenziamenti sono delle abilità di combattimento speciali che vi sono state impiantate chirurgicamente nel corso della vostra "trasformazione". Vengono alimentati da bio-energia. Per azionare un potenziamento occorre, innanzitutto, selezionarlo e poi attivarlo, premendo il tasto **Alt.** in questo modo, il potenziamento rimarrà attivo fino a che le vostre riserve di bio-energia non finiranno.

Invisibilità: grazie a questo potenziamento, risulterete invisibili a tutti i nemici, anche se passerete proprio sotto il loro naso. Purtroppo, non solo consuma molta bio-energia, ma si disattiva automaticamente non appena aprirete il fuoco con un'arma primaria o secondaria.
Riflessi potenziati: rallenta la percezione del tempo individuale, consentendovi di reagire più tempestivamente alla minaccia nemica, per esempio sparando più in fretta su nemici che si muovono al rallentatore.
Tempesta elettrica: libera una scarica elettrica ad alto voltaggio, potenzialmente letale sia per gli umani, sia per i robot nemici.
Scudo balistico: grazie a questo potenziamento, il vostro personaggio viene circondato da un campo di forza protettivo che assorbe i danni provocati dagli attacchi nemici.
Potenziamento visivo: la visione potenziata non solo consente di individuare tutti i nemici e le mine invisibili presenti nelle vicinanze, ma permette anche di localizzare la posizione degli avversari che si trovano dietro i muri.

Violare i sistemi elettronici

in *Project: Snowblind* avrete a che fare con diversi dispositivi elettronici, tra cui pannelli di sicurezza, computer, torrette automatiche e bot da guerra. Ognuna di queste macchine, però, può essere hackerata, permettendo al giocatore più smaliziato di sfruttarne a proprio vantaggio le caratteristiche. Per violare un qualsiasi dispositivo elettronico, basta possedere un rampino e quindi fare fuoco in direzione dell'interfaccia. Una volta agganciato, il rampino emetterà un rumore inconfondibile e voi sarete pronti a violare il sistema. Ogni strumento elettronico possiede un'interfaccia utente a menu, grazie a cui ordinare alla macchina di eseguire particolari compiti (come, per esempio, disattivarsi) oppure controllarla direttamente, come nel caso di una torretta difensiva. La descrizione di una fase "tipo" di gioco può aiutare ad avere un'idea più chiara delle potenzialità di questo approccio. Vi trovate soli nel corridoio di una base nemica. Davanti a voi, si apre una porta, dietro cui si trovano un gruppo di 6 nemici, due torrette e un bot da guerra. A questo punto, avete due possibilità. La prima consiste nell'entrare nella stanza in stile "Rambo", lanciare a caso un paio di bombe, fare fuoco con le vostre armi sul primo avversario che vi capita a tiro, e sperare di non venir maciullati nel frattempo. Un approccio più elegante, invece, prevede l'utilizzo del rampino. Una volta penetrati nella stanza utilizzando il vostro potere di mimetizzazione, basterà prendere il controllo di una torretta o del bot da guerra per eliminare comodamente tutti i nemici presenti e senza rischiare di farsi del male.

Salvataggi rari

Esistono solo due modi per mettere al sicuro i progressi della partita in *Project: Snowblind*: scegliere **Sì** nel messaggio che compare su schermo una volta completato un obiettivo chiave della missione, accedendo alla schermata **Salva partita**, oppure utilizzare i punti di salvataggio presenti in particolari stanze.



Giocare in multiplayer

Project: Snowblind offre una campagna single player, impegnativa e avvincente. Esiste, però, anche la possibilità di confrontare la propria abilità contro altri avversari in carne e ossa, sfruttando le modalità multiplayer.
Per giocare online occorre per prima cosa selezionare l'opzione multigiocatore e quindi creare un proprio account, completo di nome utente e password, seguendo le istruzioni a schermo. Una volta fatto, non resta che cliccare su **Login**. A questo punto, si potrà scegliere tra varie opzioni: ospitare un server o visualizzare la lista delle battaglie disponibili. Optando per quest'ultima, una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le sfide disponibili. Cliccando su **Aggiorna,** l'elenco dei server viene aggiornato. Non appena trovato ciò che fa per voi, potrete partecipare allo scontro per dimostrare la vostra bravura. Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è cliccare su **Ospita server** e, una volta scelta la modalità di gioco (Deathmatch singolo o a squadre, Cacciatore, Cattura la bandiera, Assalto e Demolizione) e impostati alcuni parametri, come per esempio il tempo limite e il tipo di mappa su cui confrontarsi, non rimane altro che aspettare che la carne da cannone (gli altri giocatori) vi arrivi a tiro.

GMC TRUCCHI

```
.M file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!



Non avrete paura di buttarvi nella mischia di *Quake Wars*, se sarete invincibili.



Le simpatiche casette fantasma sono tra gli edifici di *Societies* sbloccabili con i nostri trucchi.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Modalità Trucchi

Le procedure che andremo a spiegare per abilitare i codici in *Enemy Territory: Quake Wars* possono essere utilizzate indiscriminatamente sia nella parte single player, sia nel multiplayer, che è il fulcro di questo gioco. Detto questo, **vi sconsigliamo caldamente l'uso di tali pratiche nella parte mutigiocatore** per due semplici motivi. Il primo è che potreste non accedere a molti server che fanno uso del sistema di protezione Punkbuster (o venire bannati dopo pochissimo). Il secondo riguarda il fatto che non è eticamente corretto rovinare il divertimento di altri giocatori. E ora, passiamo alla procedura: per prima cosa, iniziate una nuova partita e, non appena gli scontri avranno inizio, premete contemporaneamente i tasti **CTRL, ALT** e ****. Così facendo, attiverete la console di comando in cui dovrete digitare la stringa:

net_allowcheats 1

Ora, potrete sbizzarrirvi a sopraffare i vostri avversari utilizzando i seguenti codici.

Nota bene: I codici per questo gioco tengono conto della differenza tra caratteri maluscoli e minuscoli nel momento della digitazione.

CODICE	EFFETTO
Give ammo	Porta gli indicatori delle munizioni al massimo di tutte le armi
Give health	Ripristina al massimo l'energia
ammo	Porta gli indicatori delle munizioni dell'arma in uso al massimo
god	Vi permette di avere energia infinita. Dovete digitare questo codice ogni volta che effettuerete un respawn. Per disattivare il codice, digitatelo una seconda volta
noclip	Abilità la modalità "no clip", che vi permetterà di volare e attraversare le pareti. Per disattivarla, digitate il codice una seconda volta
g_maxproficiency 1	Vi promuove istantaneamente al massimo grado e sblocca tutti i segreti e le armi del gioco. Per annullarne l'effetto, digitate il codice una seconda volta
pm_thirdperson 1	Abilita la visuale in terza persona. Per disabilitarla, inserite nuovamente il codice

SIMCITY SOCIETIES

Modalità Trucchi

I ragazzi di Tilted Mill Entertainement hanno tentato di trasformare lo storico simulatori di città *SimCity* in un simulatore di società. Se la vostra vita di Simsindaco sociologo, in *Societies*, dovesse dimostrarsi troppo ardua, vi basterà semplicemente premere il tasto **Invio** e inserire i seguenti codici nella maschera che comparirà.

Nota bene: I trucchi per *Societies* tengono conto della differenza tra caratteri maluscoli e minuscoli nel momento della digitazione.

CODICE	EFFETTO
moneytree numero	Sostituendo a numero una cifra, aggiungerete quell'ammontare di denaro ai vostri forzieri comunali
Eureka	Rende disponibili per la costruzione tutti gli edifici del gioco

partridge	Lo stato d'animo della popolazione diventa felice
allinjure 0	Rimette in forze tutti i cittadini
allsick 0	Rimette in salute tutti i cittadini
allinjure 1	Tutti i cittadini sono a pezzi
allsick 1	Tutti i cittadini sono ammalati
whatsaguzzardo	Attiva la possibilità di agire liberamente all'interno degli edifici
orbo	Rende gratuite tutte le fonti energetiche a disposizione della città
Reward All	Permette di affittare tutti gli edifici del gioco

EMPIRE EARTH III

Modalità trucchi
Nel caso le difficoltà che vi separano dal dominio mondiale cominciassero a opprimervi, ci pensiamo noi di GMC a darvi una mano con *Empire Earth III*. iniziate una partita, poi premete **Invio** per far comparire il box di dialogo. Per prima cosa, digitate la stringa:

Icheat

e premete nuovamente **Invio**, per attivare la modalità trucchi. In seguito, richiamate il box di dialogo e inserite i seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
loot	Aggiunge 10.000 unità per ciascuna risorsa
era up	Permette alla vostra popolazione di avanzare istantaneamente all'era successiva
Idontcheat	Disabilita la modalità trucchi e disattiva l'effetto di tutte le gabole inserite fino a quel momento
convert	Converte alla propria causa le unità nemiche selezionate nel momento d'inserimento del codice
sea monkeys	Attiva la costruzione automatica di tutti gli edifici e di tutte le unità
super cheat	Questo codice riempie i forzieri, attiva la costruzione automatica di tutti gli edifici e di tutte le unità, disattiva la popolazione massima per edificio e disabilita la nebbia nel mondo di gioco
play god	Rende tutte le unità e tutti gli edifici appartenenti alla propria fazione indistruttibili
taxes	Riduce tutte le risorse di 100 unità
punish	Sottrae 20 punti vita alle unità selezionate nel momento d'inserimento del codice
recharge me	Ricarica del 100% l'energia dell'unità selezionata al momento di inserimento del codice
give tech	Aggiunge 50 punti tecnica al proprio bagaglio culturale
max pop	Disattiva la popolazione massima per edificio
toggle fog	Disabilita la nebbia nel mondo di gioco
win	Permette di vincere la missione in corso

MARINE SHARPSHOOTER 3

Modalità trucchi
Per attivare in qualsiasi momento della partita i trucchi di *Marine Sharpshooter 3* premete il tasto **ò**, così da abilitare la console di comando e inserire i codici riportati poco sotto.

Nota bene: I codici per questo gioco tengono conto della differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli nel momento della digitazione.

CODICE	EFFETTO
AllAmmo	Permette di riportare al massimo l'indicatore di tutti i tipi di munizioni presenti nel gioco
loaded	Aggiunge al vostro inventario tutte le armi e gli equipaggiamenti
fly	Abilita la modalità con cui potrete svolazzare per tutte le ambientazioni
FreezAll	Blocca tutti i personaggi presenti su schermo
God	Attiva l'invincibilità per i vostri marine
SetSpeed numero	Sostituendo a numero una cifra compresa tra 1 e 100 modificherete la velocità di gioco
SloMo	Attiva la modalità rallentatore in cui tutti gli avversari si muovono lentamente



Saranno solo due casette in legno, ma grazie ai nostri codici per *Empire Earth III* possono diventare dei manieri inespugnabili.

The Witcher

Talenti Illimitati

Nota bene: Questo trucco approfitta di un bug del gioco che è stato corretto con la patch. Per cui, se volete usufruirne, fate attenzione che *The Witcher* non sia aggiornato all'ultima versione.

Se siete rimasti rapiti dalla trama di *The Witcher*, ma non avete voglia di seguire la normale procedura per arrivare con tutte le statistiche al massimo, accumulate abbastanza punti esperienza da salire di livello, meditate e utilizzate i vostri punti talento per accrescere le caratteristiche che vi interessano. Una volta fatto, entrate nella schermata dei talenti e cliccate con il tasto destro del mouse su ciascuna delle caratteristiche appena potenziate. Udirete un campanello suonare. Ora potrete meditare nuovamente e riutilizzare i punti talento ancora una volta.



nel prossimo NUMERO

RECENSIONE!

ASSASSIN'S CREED

Assassini e Templari al tempo delle crociate!

RECENSITO!

RAINBOW SIX VEGAS 2

I corpi speciali di Tom Clancy tornano nella capitale del vizio!

RECENSITO!

TUROK

Dinosauri e armi futuristiche in combattimenti all'ultimo sangue!

SOLO SU GMC!

Un RTS da urlo:
una nuova alba di guerra sta per arrivare su PC!

"Alba" in inglese si dice "Dawn"
"Guerra" in inglese si dice "War"

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 18 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Scenari futuri, storie possibili

SECONDO William Gibson il futuro è già arrivato, ma non è ugualmente distribuito. La tesi dell'autore di "Neuromante" è, al tempo stesso, acuta e scontata.

Lo stesso vale per: "Il miglior modo per prevedere il futuro è inventarlo", frase profferita, in tempi non sospetti, dal genio della programmazione Alan Kay. Ciò che mi propongo di fare, nelle prossime righe, è delineare (inventare?) alcune tendenze videoludiche e ipotizzare possibili scenari a breve-medio termine. In alcuni casi, le eventualità descritte sono già realtà per qualcuno, da qualche parte, ma non per tutti né dappertutto.

1) L'esplosione dei cosiddetti casual game. Il successo straripante e per certi versi inaspettato di Nintendo Wii non accenna a scemare. Le ripercussioni sul mercato PC non si sono fatte attendere: negli ultimi dodici mesi, siamo stati sommersi da titoli "casual" per computer. Titoli come *Puzzle Quest* sono diventati autentici fenomeni di massa, per lo meno negli USA. Giochi dai costi contenuti, che girano su PC di potenza medio-bassa. Come corollario, stiamo assistendo a una proliferazione di casual game online. Il successo strepitoso di *Peggle* – giudicato da molti critici come uno dei migliori titoli in assoluto del 2007 – è particolarmente significativo. Il fatto che *Peggle*, e prodotti analoghi, siano giocati in modo compulsivo da milioni di persone ci spinge a mettere in dubbio la validità di un aggettivo come "casual".

2) Stiamo assistendo a un'analoga esplosione di giochi indipendenti. Il 2007 è stato l'anno della consacrazione degli sviluppatori "indie" e di piccoli grandi titoli creati da mini-studios, in alcuni casi da singoli designer. La scena "indie" per PC (per lo più freeware e shareware) è straordinariamente vivace, grazie anche a catalizzatori come l'Independent Games Festival e a fenomeni quali l'abbattimento dei costi di produzione, la diffusione di forme di collaborazione a distanza e la disponibilità di strumenti di sviluppo facili da usare. Se c'è un ambito in cui i game designer italiani possono far sentire la propria voce, è questo.

3) Se la crescita dei mini-game e degli indie-game è travolgente, i colossal appaiono in crisi. È il caso di *Crysis*. EA sperava di vendere un milione di copie in poche settimane e l'FPS di Crytek non è nemmeno riuscito a raggiungere quota 100.000 pezzi negli Stati Uniti, a dicembre 2007. Discorso analogo per un altro flop: *Unreal Tournament 3*: meno di 40.000 pezzi venduti nel periodo più caldo dell'anno, sul piano commerciale. I tempi in cui la comunità dei videogiocatori investiva migliaia di euro per aggiornare i PC per sollazzarsi con l'ultimo distillato tecnologico sono lontani.

4) I giochi per PC stanno diventando sempre più brevi. *Call of Duty 4* (mi riferisco alla modalità single player) è, senza dubbio, il capitolo più succinto della serie. I fan, tuttavia, non si lamentano. Anzi hanno mostrato di apprezzare. Gli utenti PC sono tradizionalmente più maturi di quelli console. Il che significa che hanno anche meno tempo da dedicare alle esperienze ludiche. Non a caso, il successo di titoli a episodi come *Sam & Max: Season One* è indicativo. Giocare meno, ma giocare *meglio*.

5) L'eccezione che conferma la regola è una sigla MMORPG o, meglio, un acronimo. MMORPG sta infatti per *World of Warcraft*. Ne sanno qualcosa *Tabula Rasa, The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar* e *Vonguard: Saga of Heroes*. C'è chi sostiene che il perpetuo GdR online fantasy di Blizzard abbia raggiunto una fase di stasi e chi, al contrario, prevedere che la prossima espansione, *Wrath of the Lich King*, contribuirà a convertire nuove legioni di fan. Intanto, la crescita planetaria di *WOW* prosegue inarrestabile. Probabilmente, solo un MMORPG ambientato nell'universo di "Star Wars" (no, non mi riferisco a *Galaxies*) potrebbe dare filo da torcere a Orchi, Tauren e Elfi della Notte.

6) I MMOG (I giochi online di massa) che vanno per la maggiore – e di cui nessuno veramente parla – sono i mondi virtuali + siti di social network per bambini e adolescenti: *Maple Story, NeoPets, RuneScape, Club Penguin, Habbo Hotel*. Certo, non si tratta di esperienze ludiche paragonabili a quelle di *World of Warcraft*, ma la popolarità di questi universi paralleli su PC è significativa (oltre 70 milioni di utenti registrati a *Maple Story*, 50 e passa milioni per *NeoPets*).

7) Alcuni ritengono che nel mondo PC non si possano più fare affari. La pirateria imperante ha spinto innumerevoli case di produzione a dedicarsi esclusivamente alle console. Le uniche alternative sono le formule di abbonamento dei MMOG (ma, come abbiamo visto, è dura competere con *WOW*) o strategie relativamente nuove. Ne indichiamo due: le micro-transazioni e il cosiddetto In-game advertising (la pubblicità inserita all'interno del gioco). Seguendo gli esempi delle case coreane (si pensi a Nexon, per esempio), le aziende occidentali distribuiranno giochi online a costo zero, dando agli utenti la possibilità di comperare gli oggetti desiderati per pochi centesimi – magari acquistando in un'unica formula 20 euro di crediti con PayPal, Google CheckOut o carta di credito. Il successo di *Kort Rider* parla da solo. Analogamente, l'in-game advertising è destinato a crescere considerevolmente, in quantità e qualità. L'acquisto di Massive da parte di Microsoft, nel 2006, ha dato avvio alla rivoluzione. E l'ambizioso esperimento di EA con *Battlefield Heroes* la dice lunga. È legittimo prevedere che, nei prossimi anni, l'in-game advertising diventerà una delle fonti principali di introito per i videogame e non ci stupiremmo se, come avviene per la TV generalista, i videogiochi saranno distruibuiti a "costo zero".

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.


Se pensate che *World of Warcraft* sia un successo commerciale, date un'occhiata alle cifre di *MapleStory*.